

# PC PLAYER

DM 6,50  
ÖS 50,-  
SFR 7,50  
LFR 155,-  
HFL 0,-  
LIT 8.400,-

STRATEGIE FÜR DIE KOLONIE

**Lautlos im Weltraum**

**OUTPOST**

PENTIUM-KILLER?

**Intel DX4 - Der beste  
Spiele-Prozessor**

FUSSBALL-FESTIVAL

**Test: FIFA Soccer und  
Anstoss WM-Edition**

SIM-RUMMELPLATZ

**Bullfrogs Theme  
Park wird eröffnet**

DAS MAGISCHE AUGE

**So geht's: 3D - Bilder  
mit dem PC berechnen**

**TIPS & TRICKS:** Strategien für Battle Isle 2 • Siedler • Kinderspiel: Microsoft Kids im Test  
Fummel ohne Grummel: Disk-Editor für Einsteiger • 3D-Chip: VGA-Aufsatz von Argonaut



Outpost  
FIFA Soccer



- Diese Camel spuckt Blei! Fliegen Sie fünf historische Flugzeuge der Alliierten und Deutschen aus dem Ersten Weltkrieg. Lernen Sie, alle Maschinen zu steuern, von der Sopwith Camel bis zur Fokker Dr. 1.

- Durch den Einsatzgenerator ist jede Kombination von Luftkämpfen mit gegnerischen Flieger-Asen möglich. Jagen Sie Zweisitzer, Bomber, Freiluftballons und Zeppeline.



- Erleben Sie die Atmosphäre aus der Sicht eines Veteranen. Der 4-Kanal-Digital-Sound vermittelt beeindruckend das Heulen des Windes, das Feuern der Maschinengewehre und die Explosionen der Jagdflugzeuge.
- Mit der eingebauten Videokamera können Sie Ihre größten Erfolge aufzeichnen und noch einmal aus allen Blickwinkeln erleben.

- Wings of Glory präsentiert sich auf der Basis einer verbesserten Strike-Commander-Programmierung und beeindruckt durch die erweiterten Details der Flugzeuge und Landschaften. Setzen Sie sich Ihre Fliegerbrille auf, und durchbrechen Sie die Wolken. Hals- und Beinbruch!



Bildschirmfotos von der PC-Version



# WINGS OF GLORY

## Flugbenzin, Nostalgie und jede Menge Mut!

Stellen Sie sich ein Duell über den Wolken im Morgengrauen vor, in dem Sie dem Gegner so nah sind, daß Sie ihn riechen können. Sie werden Nerven wie Drahtseile brauchen, um Ihre Leinenkiste wieder heil nach Hause zu bringen.

Und das ohne die Hilfe von Radar, Funk oder Raketen – ein kleiner Patzer, und schon können Sie Ihren Helm gegen einen Heiligenschein eintauschen.

Kurzum: Bei Wings of Glory brauchen Sie Mumm in den Knochen.



 **ORIGIN**

*We create worlds.*

Intel486™ DX2 empfohlen.



Wings of Glory ist ein Produkt von Origin Systems, Inc. • Origin und We Create Worlds sind eingetragene Warenzeichen von Origin Systems, Inc. • Entwickelt an der Universität der Intel Corporation • Electronic Arts ist ein Markenname von Electronic Arts

# TUTTO COMPLETTI

## Ausgabe 7/93



Pirates Gold: Kultspiel im VGA-Kleid • Tests: u.a. Ashes of Empire, Prince of Persia 2 • Tips & Tricks: The 7th Guest, Freddy Pharkas, X-Wing, Serpent Isle • ...

## Ausgabe 8/93



Superschnelle neue Grafikkarten – wie man sie einbaut • Cocktailrezeptbuch für Windows • Tests: Betrayal at Krondor, Return of the Phantom • Messeneuheiten CES • ...

## Ausgabe 9/93



Alles rund um Abenteuerspiele • Tests: u.a. NHL Hockey, Day of Tentacle, 2 • Tips & Tricks zu Betrayal at Krondor und vielen anderen • Großer Soundkarten-Vergleich • ...

## Ausgabe 10/93



Saurier auf CD-ROM – großer Vergleichstest • Tests: u.a. Secret of Monkey Island, Eight Ball Deluxe, Burntime, Galactic Warrior Art • Tips & Tricks zu Lost Vikings • u.v.a.

## Ausgabe 11/93



High-End-PCs im Test • Reel Magic – die neue Videokarte • Tips & Tricks u.a. Lemmings, Prince of Persia 2, Maniac Mansion • 50 Selten Spieltests • Viren-Bekämpfung • ...

## Ausgabe 12/93



Die besten Produkte des Jahres • Tips & Tricks u.a. zu Simon the Sorcerer, Return to Zork, Dark Sun • Im Test: Ansoft • Die neuen Bildschirmschoner im Test • u.v.a.

## Ausgabe 1/94



Greatest Hits: Die Tops + Flops '93 • Tests: Larry 6, Kyrandia 2, Aufschwung Ost, Sam 6 Max, Goblins 3, Rebel Assault, Indy Car Racing • Tips & Tricks: Xanth, Lost in Time, Shadow Caster • ...

## Ausgabe 2/94



Hollywood Tricks fürs Heim-Video • Peter Gabriel interaktiv • Tests: Civilization, Marios Time Machine, Doom, Judgment Rites, u.a. • Tips & Tricks: Larry 6, Sam 6 Max, Gabriel Knight • ...

## Ausgabe 3/94



CES: 12 Seiten USA-News • Tests: SIM CITY 2000, Pinball Fantasies, Alone in the Dark 2, Dragonsphere, u.a. • Sondertipps & Tricks: Judgment-Lösung, DOOM-Gehelmmisse, ... • ...

## Ausgabe 4/94



Mit Paint Brush malen auf dem PC • Tests: Beneath a Steel Sky, Mad News, The Elder Scrolls Arena, Battle Isle 2 • Tips & Tricks: Inca 2, Ansoft, Alone in the Dark 2, Labyrinth of Time, Doom • ...

## Ausgabe 5/94



CD-ROM-Test: Doublespeed-Laufwerke • Soundkarten Doktor • Tests: Lands of Lore, Day of the Tentacle, Myst, The Horde, Critical Path u.a. • Tips & Tricks: Sim City 2000, Dragonsphere • ...

## Ausgabe 6/94



DOS 7 im Praxistest • Die neuen Soundkarten • Tests: Pacific Air War, die Siedler, F1, Battle Isle II, Winter & Summer Challenge • Tips & Tricks: Beneath a Steel Sky, Myst, Ravenloft, Elder Scrolls Arena • ...

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER auswählen, die noch fehlen, und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden. Übrigens, wenn der Coupon nicht reicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die benötigt werden ankreuzen.

### JA Ich möchte meine PC Player Sammlung tutto komplett!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankkarte/trag

Konto Nr.

BANKVERBUND

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).

— Stück für je DM 6,50 der Ausgabe

zusätzlich Porto (innerhalb der BRD)

Gesamtsumme

DM

DM

DM

Name/Vorname

Strasse

PLZ, Ort

Unterschrift

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland

Seite aus dem Heft heraustrennen, einsenden und faxen. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **089/20 24 02 15**

Tel. 0 89/20 24 02 50

oder schicken Sie den Coupon an:  
DMV-Verlag  
Leser-Service, CSJ,  
Postfach 14 02 20,  
80452 München



# DIE UNBESTECHLICHEN

**N**eulich auf dem »Kabelkanal«: Al Capone hat ganz Chicago in seiner Hand. Nur die Spezialtruppe von Elliot Ness vermag dem korrupten Sumpf aus bestochenen Polizisten, geschmierten Politikern und gelackten Mafiosi zu widerstehen.

**G**anz so schlimm sind die Verhältnisse in der PC-Branche natürlich nicht, doch an manchen Tagen kommt sich unsere Truppe von Testern fast schon wie »Die Unbestechlichen« vor. Seit Monaten wächst der Druck von einigen Herstellern, die sich bessere Wertungen, längere Previews und doch bitte eine Industrie-freundlichere Berichterstattung wünschen. Unsere (zugeben bisweilen etwas zynische) Art, mit der wir schlechte Produkte in die Pfanne hauen, kommt bei manchem sensiblen Hersteller nicht gut an. Sind wir wirklich so garstig? Soll PC Player auf Wertungsinflation und Schmeusekurs umschwenken? Sachdienliche Leser Anregungen bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Pöding.

**N**achdem wir in den letzten Ausgaben Mythen wie »Elite II: Frontier«, »Triplespin-Laufwerke« oder die »Soundblaster 32 AW« demontierten, gibt es diesen Monat viel Wirbel an den Wurzeln der PC-Hardware. Prangte seit Anfang des Jahres die wohl per Gehirnwäsche eingetrichterte Nachricht »Kauft PCI!« auf den Titelblättern vieler »ernsthafter« PC-Gazetten, hat sich unsere Spiele-Redaktion die Geräte einfach mal unvoreingenommen in der Praxis angesehen. Das Testergebnis ist Überraschend: Unseren Report finden Sie ab Seite 24.

**D**aß von einem Sommerloch nichts zu spüren ist, verdanken wir unter anderem lange erwarteten Neuerscheinungen wie »Theme Park«, »Outpost« oder »FIFA Soccer« - ausführliche Besprechungen zieren den Testteil. Auf vielfachen Leserwunsch gibt es in dieser Ausgabe außerdem wieder Features zu speziellen Genres: Jet-Simulationen und (aus aktuellem Anlaß) Fußballspiele. Außerdem wurde unser Wertungskasten getunt: Den Zeichen der Zeit folgend warfen wir solche technischen Anachronismen wie EGA-Grafik raus. Und noch eins Neuerung: Am Ende des Testteils verraten unsere Redakteure ab sofort ihre Privateindrücke zu allen Spielsubeits der aktuellen Ausgabe. Dieses Barometer soll nicht die Gesamtwertungen in den Besprechungen ersetzen. Es ist aber sicher für viele Leser sinnvoll, die speziell auf den Geschmack eines bestimmten Testers vertrauen.

Einen trotz Fußball-WM abwechslungsreichen und dynamischen Monat wünscht

## Ihr PC-Player Team

Boris  
Schneider

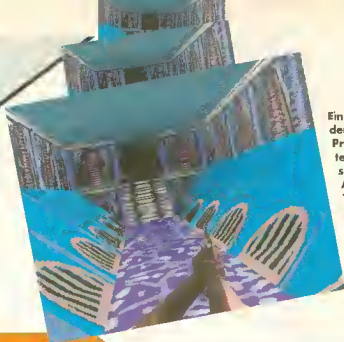
Jörg  
Langer

Heinrich  
Lenhardt

Florian  
Stangl

Babs  
Schwaiger

# PC PLAYER



Ein  
deutsches  
Programmier-  
team stellt  
seinem 3D-  
Actionkrocher  
The Hidden  
Below vor  
**8**

## AKTUELL

**THE HIDDEN BELOW** ..... **8**  
Ist das neue 3D-Actionspiel aus Deutschland  
ein ernsthafter Doom-Konkurrenz?

**DEVELOPERS CONFERENCE** ..... **10**  
PC Player spitze auf der amerikanischen  
Spielprogrammierer-Tagung die Ohren

**KURZMELDUNGEN** ..... **14**  
Rund ums PC-Entertainment

**DIE COMMODORE-KRISE** ..... **16**  
Steht der Amiga vor dem Aus?

**HITPARADEN** ..... **18**  
Aktuelle Spiele-Charts

**3D-CHIP VON ARGONAUT** ..... **19**  
VGA-Revolution durch den »BRender«

**OUTPOST** ..... **82**  
Wir haben Sierras Weltraum-Strategietitel  
angespielt

## SOFTWARE

**DAS MAGISCHE AUGE** ..... **20**  
So berechnet ihr PC tiefgründige 3D-Bilder

**MICROSOFT KIDS** ..... **30**  
Anwendungs-Software für den Nachwuchs:  
»Fine Artist« und »Creative Writer«

**FUSSBALL-FESTIVAL** ..... **36**  
Weltmeister-Check: Acht Fußball-  
Simulationen im Vergleich

**TAKE OFF** ..... **102**  
Fünf aktuelle Jet-Simulationen unter der Lupe

**SHAREWARE** ..... **108**  
Neue Spiele für DOS und Windows

**BIZARRE ANWENDUNG:  
VOODOO** ..... **110**  
Die digitale Voodoo-Puppe

**KEINE PANIK: DISK-EDITOR  
FÜR EINSTEIGER** ..... **111**  
Schummeln und fummeln leicht gemacht



Mit dem unkompli-  
zierten AI-Godim  
präsentiertSSI  
eine spannende  
neue Rollenspiel-  
Welt **62**



In Stereo-  
grammen sind  
faszinierende  
3D-Bilder  
versteckt -  
lösen Sie  
Ihren PC doch  
eigene Werke  
berechnen!  
**20**



## TIPS & TRICKS

<b>EINLEITUNG</b> .....	<b>117</b>
<b>ACES OVER EUROPE</b> .....	<b>124</b>
<b>ALONE IN THE DARK 2</b> .....	<b>128</b>
<b>BATTLE ISLE II</b> .....	<b>118</b>
<b>CHRISTOPH KOLUMBUS</b> .....	<b>128</b>
<b>DIE SIEDLER</b> .....	<b>120</b>
<b>INNOCENT UNTIL CAUGHT</b> .....	<b>122</b>
<b>MASTER OF ORION</b> .....	<b>128</b>
<b>NOMAD</b> .....	<b>128</b>
<b>TECHNIK-TREFF</b> .....	<b>129</b>

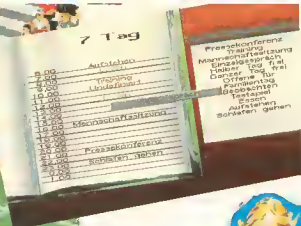
## RUBRIKEN

<b>EDITORIAL</b> .....	<b>5</b>
<b>IMPRESSUM</b> .....	<b>18</b>
<b>TESTKONZEPT</b> .....	<b>32</b>
<b>INSERTENVERZEICHNIS</b> .....	<b>41</b>
<b>STIFTUNG SPIELETEST</b> .....	<b>101</b>
<b>STARKILLER</b> .....	<b>116</b>
<b>LESERBRIEFE</b> .....	<b>131</b>
<b>VORSCHAU</b> .....	<b>133</b>
<b>FINALE</b> .....	<b>134</b>



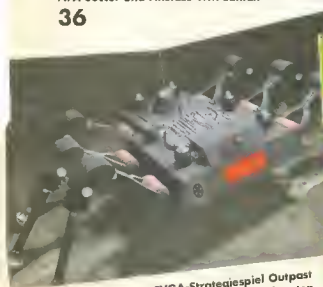
Pünktlich zur Weltmeisterschaft steigt unser großer Fußball-Vergleich. Außerdem rallt der Ball bei den Tests der Neuheiten FIFA Soccer und Anstass WM-Edition

36



Der Rummelplatz-Simulator von Bullfrog  
Im Test: Bauen Sie spannende Attraktionen, um viele Besucher für Ihren Theme Park anzulocken

48



Mit Sierras SVGA-Strategiespiel Outpost kolonisieren Sie ferne Planeten

82



## CD-ROM-SPIELE-TESTS

AEGIS	94
ANSTOSS WM-EDITION	98
ARCHON ULTRA	96
COMPANIONS OF XANTH	92
JACK NICKLAUS SIGN. EDITION	97
LEMMINGS 2	96
LOST FILES OF SHERLOCK	
HOLMES	93
REUNION	88
SAM & MAX HIT THE ROAD	93
SIM CITY	84
SPACE HULK	89
STAR TREK 25TH ANNIV.	92
SYNDICATE PLUS	90
UFO	88

## HARDWARE

PENTIUM GEGEN DX/4	24
Duell der Prozessorwelten: Wer ist für Spiele besser geeignet?	
PC AM FERNSEHER	114
Spielepaß an der großen Wohnzimmer-Mattscheibe	

## SPIELE-TESTS

AL-QADIM:	
THE GENIE'S CURSE	62
BATTLES OF THE SOUTH PACIFIC	67
DIGGERS	72
DIMO'S QUEST	70
FIFA SOCCER	42
MAGNAFLUX RUNNER	80
PINBALL DREAMS II	59
PREMIER CHALLENGE	74
QUARTERPOLE	46
RED CRYSTAL	60
RINGS OF MEDUSA GOLD	68
ROBINSON'S REQUIEM	76
RÜSSELSHHEIM	56
SABRE TEAM	58
THE BIG ONE	78
THEME PARK	48
WARLIFE	66
WEEBEE WORLDS	75
S.W.O.T.L. (Hall of Fame)	100



# DER DEUTSCHE DOOM-KILLER?

Preview: The Hidden Below

Ein deutsches Programmiererteam hat »Doom« & Co. den Kampf angesagt: »The Hidden Below« soll angeblich besser, schöner und spannender als andere 3D-Bolterspiele werden.

**T**echnisch und spielerisch gehört »Doom« zu den spektakulärsten PC-Spielen der letzten Jahre. Jeder, der diesen Überraschungshit von id-Software das Wasser reichen möchte, hat sich sehr viel vorgenommen. »The Hidden Below« von Soft Enterprises aus Marburg will trotzdem das Duell mit dem etablierten Rivalen in Kürze aufnehmen. Der Spieler läuft auch hier mit verschiedenen Waffen durch enge Gänge und muß sich gegen bösartige Monster wehren. Damit The Hidden Below nicht nur ein Abklatsch wird, tüfteln die Designer an einer Reihe von neuen Features. Die Grafik ist schnell und durch die Verwendung von Texturen recht detailliert, wie eine anspielbare Alpha-Version zeigle. Chefprogrammierer Martin Hoffmann kann bei der Optik mit einer Neuerung aufwarten: Im Gegensatz zu den anderen 3D-Spielen gibt es bei »The Hidden Below« auch schiefe Ebenen und Röhrengänge. Klostrophobische Gefühle können beim Robben durch extrem niedrige Gänge entstehen. Ganz so schnell wie »Doom« wird der Herausfor-



Schiefe Ebenen lockern das Leveldesign auf

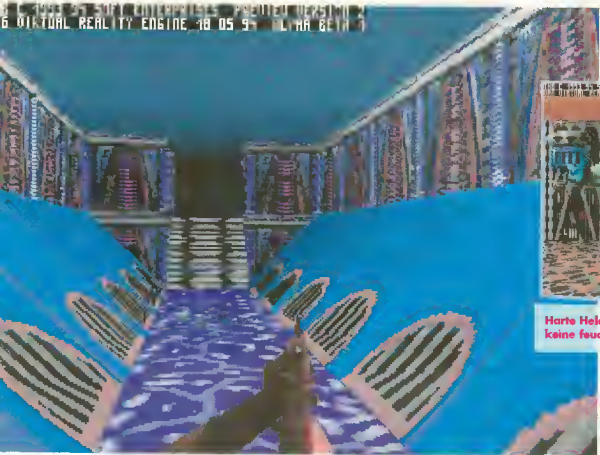
derer wohl nicht werden – dafür gibt es auch einen guten Grund: die wohlweise höhere Auflösung von 320x400 Bildpunkten bei 256 Farben. Optimalen Grafikgenuß erhalten aber nur Besitzer von High-End-Rechnern. Mit einem 486er und 66 MHz sollen 20 Bilder pro Sekunde in der höchsten Auflösung zu sehen sein. Ein Pentium oder DX4 kann nicht schaden, die Grafikkarte hat dagegen weniger Einfluß auf die Geschwindigkeit. Tröstlich: Besitzer kleinerer Computer können die Auflösung herunterschalten und das 3D-Fenster verkleinern.

## 3D mit höherer Auflösung

Die Story des Mächtigsten-Doom-Killers ist schnell erzählt: Der Spieler soll als Privatdetektiv einen Fall von Werkspannang aufklären. In der verdächtigen Firma stößt er auf Außerirdische, die ihn gefangen nehmen. Nur mit einem Messer bewaffnet gelingt ihm die Flucht. Ziel ist es, sich zu einem Generator

Ob man mit der Axt gegen die Monster eine Chance hat?

durchzukämpfen und diesen zu zerstören. Damit »The Hidden Below« kein reines Bolterspiel wird, kommt eine strategische Komponente hinzu. Bestimmte Aliens sind Anführer, die Verstärkung rufen, wenn Sie den Spieler sehen. So muß man überlegen, ob man den Außerirdischen angreift oder lieber um ihn herum schleicht. Mit Videokameras kann der Spieler die Gänge beobachten und sich eine Taktik zurechtlegen. Bestimmte Gegner sind unsichtbar und nur durch eine Infrarot-Bille zu erkennen. Seit ungefähr zwei Jahren wird an der 3D-Engine gearbeitet. Zuerst verschlang sie jedoch soviel Rechenpower, daß es unsinnig gewesen wäre, damit ein Spiel zu veröffentlichen. Inzwischen ist das System verbessert und funktioniert auf schnellen 486ern vielversprechend. Das kommt nicht zuletzt dem Design zugute. Vor allem durch die Schrägen können die geplanten 18 Levels sehr unterschiedlich aufgebaut werden. Helle und dunkle Bereiche wechseln sich ab, Licht- und Schatteneffekte sind ebenso berücksichtigt wie Schotter, Aufzüge und Geheimgänge – das kennt man ja bereits aus »Doom«. Zusätzlich kann der Spieler nach oben und unten blicken – »Ultima Underworld« läßt gräuen.



Harte Helden scheuen keine feuchten FÜBs

Das Alien sieht recht übergläubt aus



Um sich zu wehren, ist man nicht nur auf das Messer angewiesen. Zwölf verschiedene Waffen stehen zur Verfügung, darunter eine Axt, ein Flammenwerfer und diverse Gewehre. In den Gängen können Munitionskisten und andere Extras aufgesammelt werden; Automapping hilft bei der Orientierung. Mehrere Schwierigkeitsgrade sollen Anfänger und Profis gleichermaßen zufriedenstellen. Insgesamt hat man es mit 30 verschiedenen Gegnertypen zu tun. Viel Wert wird dabei auf die »Intelligenz« der Aliens gelegt, die auf die Taktik des Spielers sinnvoll reagieren sollen. Für die atmosphärische Dichte werden voraussichtlich fünf Musikstücke und zahlreiche Soundeffekte sorgen.

### Axt & Flammenwerfer

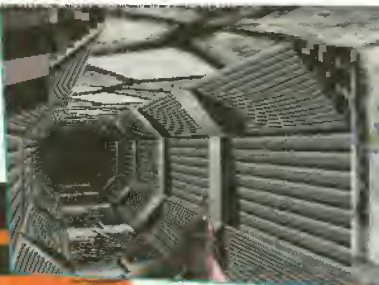
Das Team von Soft Enterprises hat sich nicht zuletzt wegen der großen Ähnlichkeiten mit »Doom« Gedanken zum Thema Indizierung gemacht. The Hidden Below wird deswegen von den Programmierern präventiv »zensiert«: Die Monster sind alles andere als menschenähnlich, Blut wird in der Verkaufsversion ebenso wenig zu sehen sein wie abgetrennte Gliedmaßen. Eine alternative »Hardware-Ausgabe« für Erwachsene soll es aber gegen Altersnachweis zu bestellen geben.

Ob »The Hidden Below« wirklich der neue Spitzenreiter bei den 3D-Ballerspielen werden wird, steht wahrscheinlich bis zum August fest. Dann soll das Spiel für rund 100 Mark veröffentlicht

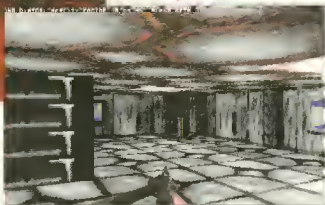
1996 VIRTUAL REALITY ENGINE 18 05 31 ALPHA BETA 1



In diesem Raum geht's rund



Dieser Gang erinnert an einen Spaziergang in der »Nostromo« aus dem Film »Alien«



Die wahlweise höhere Auflösung von 320 x 400 Bildpunkten bremsst etwas die Geschwindigkeit

werden. Derzeit wird fieberhaft an der Fertigstellung des Programms gearbeitet. Das 3D-System steht, der Levelaufbau größtenteils auch. Die Programmierer und Grafiker basteln noch an der Optik (die Waffen sollen z.B. größer werden) und der Geschwindigkeit. (fs)

# Die Welt ist eine Scheibe!



Spiegel



# DER KONGRESS SPIELT

**Computer Game Developers Conference**

**Einmal im Jahr schütteln sich die Rivalen von Sierra, Lucasarts, Origin und allen anderen Softwarehäusern freundschaftlich die Hände und diskutieren die Zukunft der gesamten Branche. PC Player hat den Game-Gurus über die Schultern gekuckt**

**S**eit 1987 findet alljährlich im kalifornischen Silicon Valley die Computer Game Developers Conference (CGDC) statt. Hier treffen sich Programmierer, Spieledesigner, Grafik- und Musikspezialisten, um sich über Technologien zu unterhalten, Ideen für neue Spiele auszutauschen und über die Zukunft der Branche zu philosophieren. Hielten sich im Gründungsjahr noch alle 26 Teilnehmer einen Tag lang im Haus von Konferenzguru Chris Crawford auf, ist die Veranstaltung 1994 zu einem halbtägigen ausverkauften Spektakel von drei Tagen Dauer mit 1460 Gästen geworden.

Die Teilnehmerliste im Konferenzkatalog liest sich wie ein »Who is Who« der Spielebranche; unter solchen »Oldies« wie Rob Hubbard (Herr des C-64-Soundchips), Paul Freeman (Archan) und der fast kompletten Ex-Infocom-Crew (Bates, Mariarty & Meretzky) sind Designer aktuellerer Spiele wie Hal Barwood (Indy IV) oder Tim Schafer (Day of the Tentacle) zu finden. Auch Hollywood und die Wall Street wittern das dicke Geschäft mit Entertainment-Software und schicken einige Abgesandte

ins Dauerregengebiet Santa Clara.

In den über einhundert Diskussionsrunden und Vorträgen tauchten drei Themen immer wieder auf, die nicht nur für Programmierer interessant sind. Die wichtigsten Aspekte zu diesen Themen haben wir aus den einzelnen Beiträgen zusammengefasst.

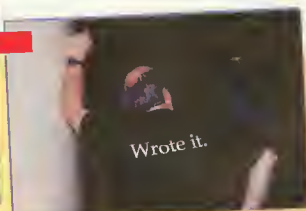
## Altersfreigaben - Bedrohung oder Chance?

Nachahmer der Feuerfontänen »Beavis & Butt-head« oder einer Mutprobenzene aus dem Kinofilm »The Program« haben zu einer Reihe von Todesopfern in den USA geführt. Geschwister steckten sich gegenseitig die Betten an, alkoholisierte Teens wurden auf der Autobahn überfahren. Der Trend, »gefährliche« Einflüsse im Kinderzimmer aufzuspüren, brachte jetzt sogar eine Diskussion über Ernie und Bert aus der Sesamstraße in Gang: stellen die beiden Kinder-Stars ein homosexuelles Vorbild für die Kleinen dar? Jetzt hat das wachsame Politikerauge eine weitere Gefahrenquelle erspäht: Gewalt in Computer- und Videospielen.

Auslöser war das blutrünstige Prügelspiel Mortal Kombat, bei dem ein Kämpfer seinem Gegner das Herz aus dem Brustkorb reißt. Sogar zwei US-Senatoren बोßen sich jetzt mit Gewalt in elektronischen Spielen, doch eine vor kurzem stattgefundenen Kongreßanhörung mit Abgesandten von Sega und Nintendo führte nur dazu, daß diese sich gegenseitig warferten: »Eure Spiele sind viel brutaler als unsere«. Kein guter Start für eine sachliche Debatte über ein Altersfreigabesystem.

Um eine Situation wie in Deutschland zu verhindern, bei der Spiele von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BFS) indiziert und damit praktisch vom Markt genommen werden können, soll in den USA ein Altersfreigabe-System wie im Kino eingeführt werden. Problematisch wird es bei der Umsetzung in die Praxis: wie werden die Altersgrenzen gesetzt? Wenn, wie in Kinofilmen in den Staaten, lediglich die Anzahl der Schimpfswörter, Mord- und Sexszenen über eine Altersfreigabe entscheidet, befürchten Brancheninsider, daß Spiele für höhere Verkaufszahlen »künstlich« brutaler gemacht werden. Es hat sich nämlich gezeigt, daß bei Kinofilmen mit der »R«-Wertung (in etwa vergleichbar mit »frei ab 18«) die Kassen am stärksten klingeln (und das erst recht dann Teenagern, die den Film gar nicht sehen dürfen.).

Auch über eine Wirksamkeit der Kontrolle läßt sich streiten. Sandy Peterson, Designer von Doom: »Bei einem Besuch in Frankfurt zeigten mir ein paar Kids stolz ihre Kopien von »Wolfenstein«, welches doch



Das cooleste  
T-Shirt der Kon-  
ferenz trug Doom-  
Programmierer  
Sandy Peterson:  
»Wrote it« steht  
lapidar auf  
der Rückseite.

eigentlich in Deutschland nicht mehr erhältlich sein darf – was sollen da Verbot und Indiziererei? Wenn sich außerdem Leute über das Abschießen von Hunden in der Nintendo-Version beschwerten, gleichzeitig aber ohne mit der Wimper zu zucken im Spiel auf Menschen ballern, weiß ich wirklich nicht, was ich von Kontrollen halten soll.»

Fazit fast öfter an der Diskussion beteiligten Designer: Selbst ein Wertungssystem kann Kinder nicht vor gedankenlosen Eltern schützen, die die Spiele dann eben selbst kaufen und den Kids als Beschäftigungsmittel in die Hand drücken. Wer Kinder im Vorschulalter bedenkenlos Sendungen wie »Beavis & Butthead« sehen läßt und dann über verantwortungsloses Verhalten des Fernsehsenders MTV klagt, hat selber nicht viel von Verantwortung verstanden.

## Quo vadis Adventure?

Wird der Schwanengesang für »klassische« Adventure-Spiele ongschrieben? Durch die vielbeschworene Allianz zwischen Hollywood und Silicon Valley betreten Softwarehersteller einen Markt, der bislang dem Fernsehen und Kino vorbehalten war. Mit tollen Grafiken und Soundeffekten werden Spiele einem breiten Publikum schmackhafter gemacht, deren höchstes Glück bisher die nicht-interaktive Glatze mit Al Bundy und Konsorten war. Großer

## MULTIMEDIA VS. ALTE SCHULE

Waran erkennt man einen Spieldesigner vom alten Schlag? Was unterscheidet ihn von den »neuen« Designern, die sich mit Multimedia und CD-ROM beschäftigen? Branchenguru Chris Crawford lud Sid Meier (Railroad Tycoon, Civilization) und Greg Roach (Quantum Gate) zu einem Doppel-Interview ein. Beide hatten die gleichen Fragen (vor Publikum) zu beantworten. Die unterschiedliche Denkweise der beiden Designer-Seelen wurde dabei offensichtlich. Hier die besten Sprüche aus dem Interview:

**CHRIS:** Ihr seid auf einer einsamen Insel. Wer kommt mit: Marilyn Monroe, die Bibliothek des US-Kongresses oder das Software-Entwicklungssystem Eurer Träume, mit Dieselgenerator und unbegrenztem Spiritvorrat?

**GREG:** Hmm, das ist eine schwere Frage. Vermutlich Marilyn Monroe, wenn möglich, noch ein paar Bände aus der Bibliothek.

**SID:** Marilyn Monroe, hm? Ich muß lei-

der zugeben, ich würde das Entwicklungssystem nehmen.

**CHRIS:** Welches Buch habt Ihr zuletzt gelesen?

**GREG:** »The Alienist« von Caleb Carr. Ein Journalist auf den Spuren eines Serienmörders im New York des späten 19ten Jahrhunderts. Spannend und historisch akkurat geschrieben, sehr zu empfehlen.

**SID:** Ein C++-Handbuch; eine Programmiersprache, die ich wohl nicht verwenden werde.

**CHRIS:** Welche Beziehung habt Ihr zu Computern?

**GREG:** Ich liebe und hasse sie. Gerade wenn ich sie richtig ausnutzen kann, sind sie schon wieder zu langsam.

**SID:** Ich sehe meinen Computer fast als einen alten Freund an. Wirklich verrückt: Wenn ich mit meiner Familie im Urlaub bin, fange ich nach einer Weile an, ihn zu vermissen. Nicht unbedingt einen bestimmten Computer, sondern eher das Programmieren an sich.

Spielraum für eigene Kreativität bleibt dabei (ah!) auf der Strecke.

Auch die Anzahl und der Schwierigkeitsgrad der Puzzles in Adventures wurde von vielen Konferenzteilnehmern in Frage gestellt. Der Trend geht zu einer geringeren Anzahl leichter Puzzles. Oft gehörte Begründung: Viele Käufer hätten mit einer Familie

und einem Beruf gar nicht mehr die Zeit, ein riesiges Adventure komplett durchzuspielen. Wenn man abends müde von der Arbeit nach Hause komme, hätten die wenigsten auch Lust, wirklich harte Puzzles zu lösen. Es gibt sogar schon Extremfälle, bei denen man das Spiel startet und es ohne großartigen Zutun vor dem Spieler abblüht. Man kann zwar

# Mit dieser spielt die Welt!

## ANSTOSS

WORLD CUP EDITION



Die Management-Simulation  
ANSTOSS World Cup Edition,  
enthält Live-Kommentare von  
Marcel Reif und ist ebenfalls  
erhältlich für MS-DOS 3.5,  
Amiga bzw. Amiga 1200

# ASCON





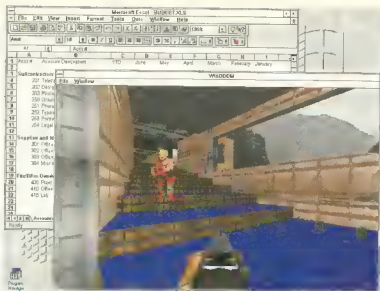
hier und doch beratend eingreifen, inwiefern es sich dabei aber noch um ein Spiel handelt, bleibt verborgen. Auch der Tod des Spielers wird mehr und mehr abgeschafft, sogar bei Spielen von Sierra, den bisher gnadenlosesten Sprite-Killern.

Einig sind sich alle Adventure-Programmierer: Eine gute Story entscheidet über Wohl und Wehe, ohne sie ist selbst die perfekte Grafik nur heiße Luft. Ob es allerdings »klassische« Adventures in friedlicher Koexistenz mit ihren wenig interaktiven Multimedia-Klängen geben wird, ist fraglich. Bob Bates von Legend: »Finanziell wird es sich langfristig kein Softwareproduzent mehr leisten können, beide Programmtypen herozubringen.«

## Die Zukunft von MS-DOS und Windows

Was macht eine Delegation von Microsoft auf der Game Developers Conference? Und warum reden alle so einmal von »Winsicke«? Richtig geschrieben steht dieses Wort für »WinG«, die Windows-Game-Developers-Library. Von Bill Gates persönlich beauftragt sitzt ein kleines Team in Seattle daran, Windows voll Actionspiele-kompatibel zu machen. Der lahmen Grafikperformance soll spätestens für Windows 4.0 Beine gemacht werden.

Um zu beweisen, daß man hier keine heiße Luft redet, übt die Microsoft-Monnen harsche Selbstkritik: »Windows 3.1 ist mit Actionspielen etwa so spannend wie ein Schneckenrennen, wir geben es zu.« Und da zog man, unter ungläubigem Staunen der versammelten Entwickler, einen Trumpf aus der Tasche: Eine Beta-Version von »WinDOOM«, der Windows-Version des rasanten 3D Actionspiels, welches kaum langsamer lief als die DOS-Variante. Das Staunen der Anwesenden hätte damit nicht auf: Microsoft versprochen allen Spieleentwicklern kostenlosen Sourcecode, Telefonsupport und die Verwen-



Microsoft macht's möglich: »WinDOOM« soll zeigen, daß Windows auch für schnelle Actionspiele geeignet ist.

dung der WinG-Library völlig umsonst in allen Spielen. »Wir tun alles, damit Ihr unter Windows entwickelt« war der am meisten zitierte Satz.

Ist der Stolperstein der langsamen Grafik aus dem Weg, bietet Windows tatsächlich Vorteile: Einheitliche Benutzerführung, keinerlei Soundkarten-Probleme, voller 32-Bit-Code, nie wieder Probleme mit AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS, vereinfachte Kompatibilitätstests – da schlugen viele Entwicklerherzen höher.

Nun setzt Microsoft diesen Support aber nicht aus lauter Barmherzigkeit in Kraft: Es halten sich die

Gerüchte, daß unter »Windows 4.0« (welches zum Jahreswechsel 1994/95 erscheinen soll) normale DOS-Spiele kaum zum Laufen zu bewegen sind.

Da Windows 4 das alte MS-DOS komplett ersetzt, hilft dann nur noch ein Griff zu einer Boot-Diskette mit »Alt-DOS«, die wird man aber 1995 kaum noch bekommen, weil Microsoft schleunigst Support und Vertrieb aller DOS-Versionen einstellen will.

Deswegen ist es wichtig, die Spiele mittels »WinG« zur neuen

Betriebssystem-Generation kompatibel zu machen.

Die Meinungen der Spieleentwickler waren zwar geteilt, aber zumindest nicht durchgehend negativ. »IBM hätte sowas vor zwei Jahren mal für OS/2 machen sollen« meinten einige Programmierer grimmig, andere sagten »Wenn Windows 4 keine alten Spiele laufen lassen kann, wird's ein Flap – warum soll ich also Windows verwenden?«. Es bleibt abzuwarten, wie sich die Software-Firmen im Laufe des Jahres für Windows 4 oder DOS 6 entscheiden.

(Roland Austainat/bf)

YOU WILL ENCOUNTER MANY PEOPLE WHO ARE PROGRESSIVE, ACTIVE AND INVENTIVE



Sie glauben nicht an Glücksecke? Dieser hier, den es am ersten Konferenztisch gab, stimmt jedenfalls auf den Punkt genau.

## KONFERENZ-SPLITTER

■ Alle Teilnehmer der Konferenz erhielten beim ersten gemeinsamen Abendessen einen Glücksecke. Die Nachricht, die unseren Abgesandten per Keks erreichte, stimmte hundertprozentig: »Sie werden eine Menge Leute treffen, die fortschrittlich, aktiv und erfindarisch sind.«

■ Abteilung »Bescheidenheit«: Rocket Science Games lud am ersten Abend ins Kino ein. Nicht irgendein Lichtspielhaus, sondern das 1000 Personen fassende IMAX-Kino in Paramounts Vergnügungspark um die Ecke wurde mal eben gemietet. Die Scharen von Konferenzteilnehmern, die spätabends ohne Rücksicht auf Verkehrsführung vom Hotel zum Park pilgerten, brachten kurzfristig Sante Claras Auta- und Straßenbahnverkehr zum völligen Erliegen.

■ Trip Hawkins, Boss von 3DO, ließ es sich nicht nehmen, seine CD-ROM-Konsole persönlich vorzuführen. Allerdings flag er beim Spielen mit seinem Raumschiff zur Freude des Publikums permanent gegen Felswände, was er mit dem Feh-

len seines Lieblings-Joysticks zu entschuldigen versuchte (die älteste Ausrüstung der Welt). Nach dem eher schleppenden Verkauf in den Staaten kannte Trip über die japanischen Verkaufszahlen frohlocken: 40000 3DO-Einheiten in der ersten Woche lassen für die Europa-Einführung hoffen.

■ Härtester Spruch: »Wenn es im Oktober nach nicht raus ist, bringe ich mich um!« (Michael »Stonekeep« Quarles). Michael kannte aber immerhin melden, daß die Dungeons von Stonekeep fertig sind und nur noch zwei weitere Kreaturen gerendert werden müßten. Besonderer Wert wird auf Realismus gelegt; so wurden für den fertigen Draht die »Backdraft«-Effekteffekte konsultiert.

■ Starprogrammierer Dan Buntin (M.U.L.E., Command HO) gibt's nicht mehr, trotzdem wurde eine Diskussionsrunde von D. Buntin geleitet. Wie kammt's? Nach einer Geschlechtsumwandlung heißt Buntin jetzt Dani und ist eine Frau.



Den Konferenzteilnehmern war kein Weg zu weit: Alexei Patzov, der Tetris-Erfinder und Leiter des »El-Fish«-Teams, wurde extra aus Rußland eingeflogen.

EINFACH PRESARIO – GLEICH VIERFACH

# UNSERE KANDIDATEN IM SUPERWAHLJAHR

Compaq Computer GmbH, Stöcklinstraße 4, 81929 München

0&MF

☐ **Presario 433**

Platzsparender Kompakt-PC mit 486SX/33-Prozessor und kompletter Software zum sofortigen Loslegen.



☐ **Presario CDS 633**

Vollwertig ausgestatteter Multimedia-PC mit 486SX/33-Prozessor, Doublespeed-CD-ROM, Sound-Equipment und viel Software. Für Information, Spiel und Unterhaltung.



☐ **Presario 660**

Hochwertiger, erweiterbarer PC für Spitzenleistungen im Büro zu Hause. Mit 486SX 2/66-Prozessor und Komplet-Software.



☐ **Presario CDS 860**

Minitower mit höchster Leistung und Ausbaufähigkeit. Mit 486SX 2/66-Prozessor, Doublespeed-CD-ROM, Sound-Equipment und jeder Menge Software. Für anspruchsvollste Multimediaanwendungen.



Treffen Sie Ihre Entscheidung:  
4 ideale Anwärter fürs Büro zu Hause.

Ganz anders als in der Politik haben Sie bei den Presarios von Compaq wirklich noch die echte Wahl. Und das Beste ist: Was sie Ihnen versprechen, das halten sie auch. 100%ig. Leistung, die sich lohnt. Ausstattung, die keinen Wunsch offenläßt. Und von Anfang an unglaublich reichhaltige, vorinstallierte Software, für

die Ihnen niemand mehr später in die Tasche greift. Typisch Compaq, aber noch längst nicht alles. Denn dazu kommen:

- Drei volle Jahre Garantie auf alle PCs.
- Volles Service- und Support-Programm.

Also, wenn Sie viel für Ihren persönlichen Aufschwung tun wollen – treffen Sie die richtige Entscheidung: einfach Presario.

**Gleich Infos anfordern!**  
**Telefon: 0130/68 68**  
**Fax: 089/80 82 95**

**COMPAQ**  
COMPUTER, UND MEHR

## Videofetzer

Noch 32 Bit, 64 Bit, VLB und PCI kommt schon wieder ein neues Konzept auf den Markt, welches VGA-Karten schneller machen soll. Boccas neues Modell mit Namen »Voyager« bietet einen sogenannten »Video Cache«, das Zugriffe auf das RAM der VGA-Karte wesentlich beschleunigt.

Ob diese Technik bei Spielen tatsächlich Geschwindigkeitsvorteile bietet, werden wir in einer der nächsten Ausgaben ausprobieren.

Natürlich bietet die Voyager Beschleunigungs-Funktionen für Windows, volle VESA-Kompatibilität und



Gremlin Software setzt den Electronic-Arts-Madulhit »Desert Strike« für PCs um

## Wüstenflieger

Ein neuer Trend: Umsetzungen von erfolgreichen Nintendo- und Sega-Modulen auf PCs. So hat die englische Firma Gremlin Software bei Electronic Arts die Rechte für »Desert Strike« und den Nachfolger »Jungle Strike« eingekauft.

In beiden Modulen schlüpft der Spieler in die Rolle eines Hubschrauber-Piloten der mehrere Missionen im Nahen Osten oder im Dschungel von Südamerika fliegen muß. Das actionlastige Spiel sehen Sie aus einer Schrägen-Perspektive in angedeuteter 3D-Grafik. Desert Strike soll noch im Sommer auf den Markt kommen, Jungle Strike ist voraussichtlich kurz vor Weihnachten zu haben.

## Lösungssammler

Gleich zwei CD-ROMs, die sich mit dem Thema »Spielösungen« beschäftigen, sind fast gleichzeitig erschienen: »The Videogame Solution CD« kommt von der Firma Microforum aus den USA und bietet 90 Lösungen, 50 Cheats, 100 Editoren und eine Reihe von Demos und Shareware. Insgesamt sind rund 85 MByte Daten ungepackt auf der CD gespeichert.

Die deutsche Firma Mediaplex hat hingegen »Power Games 94« im Angebot. Hier tummeln sich mehrere hundert Shareware-Spiele sowie über tausend Dateien zum Thema Spiele Cheats und -Lösungen. Alle Dateien sind gepackt und nehmen trotzdem rund 260 MByte Platz ein.

Beide CDs bieten im wesentlichen Textdateien und Patches aus Mailboxen. Fast alle Texte und Lösungen sind in englischer Sprache; die Suche fällt bei der gut aufgeräumten »Videogame Solution CD« etwas leichter. Die CD-ROMs sind im Fachhandel erhältlich und kosten jeweils ca. 70 Mark.

## KURZ & BÜNDIG

\*\*\* Manthys Python Fans, aufgepaßt: Das offizielle CD-ROM zur Kamiker-Truppe mit dem Namen »The Secret ta Inter-galactic Success« soll am 11. August in den USA erscheinen. Produziert wird der Multimedia-Titel mit alten und neuen Sketchen, integriertem Spiel und einem Preisausschreiben von der Firma »7th Level«. Alle noch lebenden Pythons bis auf John Cleese sind aktiv bei der Programmierung des Titels dabei.

\*\*\* Microsoft will sein »Windows Sound System« jetzt endlich richtig Soundbleistift-kompatibel machen und hat die entsprechenden Lizenzen bei Creative Labs gekauft. Im Gegenzug kann Creative die Software des Windows Sound Systems demnächst den eigenen Soundkarten beilegen.

\*\*\* Soundkartenhersteller Media Vision befindet sich amerikanischen Mithellungen nach in Schwierigkeiten. Es wird berichtet, daß sowohl das FBI wie die Bären-behörde SEC die Geschäftsräume durchsucht haben. Angeblich wären in den letzten beiden Jahren die Geschäftsberichte gefälscht worden.

Fast alle Manager haben die Firma inzwischen verlassen, darunter auch erst der var kurzem von Microsoft abgeworbene Software-Chef Min Yee und der neue Chef der Entwicklung, Shiraz Shivi (Vater des Atari ST). Der Quartalsbericht für Aktionäre, wurde von dem Insider sagen, daß er massive Verluste von Media Vision enthält, wurde schon zweimal um mehrere Wochen verschoben.

\*\*\* Sharp hat in Japan ein Madem für einen Video-Camcorder vorgestellt. Mit dem Madem können einzelne Bilder in etwa 2D Sekunden an einen PC übertragen werden. Die Übertragung von Filmen ist aber nicht möglich.

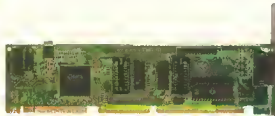
\*\*\* IBM-Wissenschaftler arbeiten an einer CD mit bis zu zehn »Schichten« von Daten. Zusammen mit der neuen »Blue Laser«-Technologie wäre es damit möglich, bis zu 30 Gigabyte, also rund 50 normale CD-ROMs, auf einer einzigen CD unterzubringen.

## Krachmacher

Heißgeliebt oder innig gehaßt: Die Soundkarten der Firma Gravis haben eine stolze Fangemeinde, sorgen bei machen Spielern aber für Kopfweh dank Kompatibilitäts Sorgen. Auch das neue Modell, die

»Gravis Ultrasound Max« wird die Benutzer in die zwei Lager spalten. Die bewährten Gravis-Vorteile wie einfacher Ausbau durch RAM-Nachrüstung, 3D-Klang und 16-stimmiger Stereo Digital-Sound wurden durch mehr RAM auf der Karte, 16-Bit Aufnahme und ein Multi-CD-Interface passend für Panasonic, Sony und Mitsumi aufgestockt. Geblieben sind allerdings auch die Software-Emulationen: Nur mit RAM-fressenden Treibern, die nicht bei jedem Spiel funk-

Aktuell



Die Voyager-VGA-Karte von Baco bietet als erste einen Cache für Zugriffe auf das Video-RAM

einen True-Color-Modus für bis zu 16 Millionen Farbtöne. Mit einem MByte RAM und 256 KByte Cache soll die Voyager rund 320 Mark kosten, bei 2 MByte RAM und 512 KByte Cache steigt der Preis auf etwa 450 Mark.

## Kratzerkiller

Auf einer Musik-CD ist ein kleiner Kratzer oft nicht zu bemerken. Die Fehlerkorrektur moderner Audio-CD-Spieler magelt sich einfach um die kaputten Bits herum, so daß Sie kaum einen Unterschied in der Musik hören. Doch auf einer CD-ROM kann ein kaputtes Byte schon ein komplettes Programm zum Absturz bringen.

Wenn Sie einen solchen Kratzer in der CD haben, können Sie vor dem Neukauf einen Einsatz eines »Multimedia Repair Kits« von Allsop erwägen. Für rund 20 Mark erhalten Sie diverse Schleifpapiere und eine Spezialpaste, mit der Sie den Kratzer auf der CD wegschleifen können. Solange die silberne Aluminiumfolie im Inneren der CD nicht beschädigt wurde, ist jede CD-ROM damit reparierbar. Allerdings sollten Sie etwas Fingerspitzengefühl mitbringen. Das nützliche Reparatur-Set ist im Computerfachhandel erhältlich.



Schleifen Sie Ihre CD-ROMs ab! Mit dem Multimedia Repair Kit beseitigen Sie Kratzer und retten beschädigte CDs.



Lösungen zu Dutzenden von Spielklassikern finden Sie auf der »Power Games 94« CD von Mediaplex







Commodore vor der Pleite

# ADIOS AMIGA?



**Eine Äro neigt sich ihrem Ende entgegen: Commodore steht vor dem Aus. Der Computerpionier, dem eine ganze Generation von Föns in Deutschland den PET, den C 64 und den Amigo verdanken, ist finanziell am Ende. Alle Hoffnungen ruhen jetzt auf einem Investor, der Commodore übernehmen soll.**

**D**em Zusammenbruch ging eine lange Leidensgeschichte voraus. Bis zum Ende der 80er Jahre gehörte Commodore zu den Top 10 der Computeranbieter. Trotz gelegentlicher Krisen, wie den Wechsel des Gründers Jack Tramiel zum Erzvirelen Atari, kannte sich Commodore immer wieder an der Spitze behaupten. Dann begann ein langsamer Zerfallsprozess, der von Flaps wie dem CDTV und chronisch verspäteten Produkten geprägt war. Irving Gould, Hauptaktionär und grove Eminenz bei Commodore, schaffte es wiederholt mit umstrittenen Entscheidungen für Schlagzeilen zu sorgen. Erst in jüngster Zeit fand man mit dem Amiga 1200 wieder zu alter Schaffenskraft zurück. Doch inzwischen haben PCs und Spielekonsolen den Amiga in Sachen Sound, Grafik und Geschwindigkeit eingeholt und teilweise überholt.

Die Quittung erhielt Commodore mit rasant fallenden Marktanteilen. Anhaltende Verluste haben die finanzielle Basis inzwischen soweit zusammenbrechen lassen, daß vor wenigen Wochen die Dachgesellschaft Commodore International auf den Bahamas in die Liquidation ging. Hinter diesem harmlosen Begriff verbirgt sich ein weniger harmloser Vorgang: Um die Forderungen der Kreditgeber und Lieferanten zu erfüllen, muß man alle Besitzstände verkaufen, um wieder Geld in die Kasse zu bekommen.

Im Falle von Commodore bedeutet dies, die Firmengebäude in aller Welt, zahlreiche Patente und

die firmeneigene Fabrik im Malaysia zu verkaufen. Da auf der Habenseite vor allem der Amiga und die dazugehörige Technologie zu verbuchen sind, ist der Ausverkauf gleichbedeutend mit der Geschäftsaufgabe. Wie ein Schreiner, der das Lager räumt und nichts mehr produziert, bestße Commodore nichts mehr, was es dann verkaufen könnte.

Wahrscheinlich ist dieses Szenario aber nicht. Dann warum sollte eine Firma die Rechte am Amiga erwerben, am Nomen Commodore aber nicht interessiert sein? Ein »Atari Amiga«, »Compaq Amiga« oder »Sony

Amiga« würde kaum bessere Chancen bei den Anwendern haben als ein Commodore Amiga. Zumal da der Multimedia Computer sich in Deutschland, Italien und England immer noch größter Beliebtheit erfreut. Diese drei Landesgesellschaften arbeiten auch profitabel, während Commodores Unfähigkeit, den Amiga vor allem in den USA zu etablieren, zu den erwähnten Verlusten führte. Daraus resultiert eine paradoxe Situation: 8,3 Millionen Dollar Verlust verzeichnete man in der ersten drei Monaten 1994, obwohl 80 Prozent des Commodore-Umsatzes in Europa erwirtschaftet werden. Auf dem alten Kontinent wurde sogar ein kleiner Gewinn erzielt, wie Insider vermelden.

Auf dieser Tatsache fußt auch die Hoffnung von Deutschland-Geschäftsführer Alwin Stumpf, der seit Wochen von Verhandlungen mit Investoren erzählt. Der neue Partner soll Commodore mit einer Finanzspritze von 50 Millionen Dollar sanieren und erhält dafür die gesunden Teile von Commodore. Sollte der mysteriöse Großkonzern (viele Branchenkenner tippen übrigens auf das koreanische Konglomerat Samsung) diesen Schritt wagen, wäre der Amiga in Deutschland gerettet. Die englische Branchenzeitung CTV meldete Mitte Mai indes voge Gerüchte, nach denen Commodores einstiger Heimcomputer-Rivale Amstrad die Rasinen aus der Amiga-Patentmasse herauskaufen will.



Erbringt der Verkauf der Firmenwerte nicht genügend Geld, ist Commodore International, bzw. der beauftragte Liquidator zahlungsunfähig. Dieses Schicksal ereichte bereits Commodore Electronics in den USA. Als logische Konsequenz meldete die amerikanische Tochter Anfang Mai »freiwillig« Konkurs an.

Nach der endgültigen Bankrotterklärung wird ein unschöner Präzels seinen Lauf nehmen. Die Gläubiger werden versuchen, aus der Commodore-Holding jeden verfügbaren Pfennig herauszuholen. Weil die Konzernmutter auf den Bahamas nicht zahlen kann, wird man sich an die Töchter halten. Können diese die Schulden ebenfalls nicht begleichen, sind sie genauso zahlungsunfähig und damit bankrott. Ohne den Investor ist es also nur eine Frage der Zeit, bis auch bei der eigentlich profitablen Commodore-Tochter in Frankfurt die Lichter ausgehen werden.

Und selbst wenn die Gläubiger für einige Zeit auf die Gelder verzichten würden, bräuchte Commodore Amigas, die man verkaufen kann. Wechselt aber die Fabrik den Besitzer oder erhält eine andere Firma die Rechte am Amiga, bekäme Commodore Deutschland ein ernsthaftes Problem, weil man schlicht keine Computer zum Verkaufen hätte. Dann bliebe nur die Rückkehr in den PC-Markt.

(Greg Oldman/hh)

Illustration © Janssen/Geld

# VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: **(0 24 03) 2 11 88** MONTAG - FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR · JÜLICHER STRASSE 53 - 55 · 52249 ESCHWEILER

## SIMULATION / STRATEGIE

1942 - Pacific Air War	A 94,99
Aces of Europe	A 79,99
Aces of the Sky	A 79,99
Arbuz A 320 America	A 79,99
Air War II	A 79,99
Aufschwingung Ost	A 69,99
Battle Isle	A 79,99
Battle Steel	A 79,99
B. Steel Data 1, 2 od. Editor	A 35,99
Burning Steel 2 (New Battle 2)	A 79,99
Burning Steel 2	A 79,99
Caribbean Desaster	A 79,99
Carriers at War	A 79,99
Chattahoochee	A 79,99
Civilization	A 89,99
Crisispoint Columbus	A 79,99
Comanche	A 79,99
Conan's Mysterious Disk I	A 79,99
Con. over the Edge (Mac Disk V)	A 54,99
Cornell & Glory	A 44,99
Delta V	A 79,99
Der Fächer	A 79,99
Der Planer	A 79,99
Der Planer Extra (Zusatzmaterial)	A 99,99
Elite 2 - Frontier	A 64,99
Empire Deluxe	A 64,99
F	A 64,99
F 14 - Fleet Defender	A 94,99
Falcon 3D	A 99,99
Formel 1 - F1 Deutschland	A 74,99
Flugsimulator 5.0	A 134,99
F550 - Schenck Data versch. ab	A 79,99
General 1.5 Deutschland	A 79,99
Genesis	A 59,99
Gen. the Expedition	A 79,99
Herzog 2	A 79,99
History Line 1914 - 1918	A 64,99
History Line Tonnies	A 64,99
Kingsmaker	A 79,99
Master of War	A 79,99
Master of Orion	A 94,99
Masterworld 2 - The Giant	A 79,99
Mayhem - Gates of Hell	A 114,99
Mayhem 2 (Gates of Hell 2)	A 94,99
Merchandise Prince	A 74,99
North Atlantic	A 79,99
Outpost	A 79,99
Pacific Strike	A 69,99
Pacific Strike Speech Pack	A 37,99
Penthouse - Hot Nam, Deluxe	A 99,99
Penthouse Deluxe	A 99,99
Primal Dreams	A 59,99
Primal Dreams Datasack	A 39,99
Primal Fantasy	A 99,99
Primates Gold	A 89,99
Primer Mission 2	A 59,99
Primer - Speech Acc. Pack	A 39,99
Primer Sp. Operations 1	A 39,99
Quartermaster	A 79,99
Rally	A 64,99
Red Baron + Mission Disk	A 79,99
Return of the Mustang Gold	A 79,99
Russienball (German)	A 64,99
Silver Ball	A 54,99
Sim City Deluxe	A 99,99
Sim City 2000 - 1. und 2. Turnen Edition	A 79,99
Sim City 2000 Scenario 1	A 39,99
Sim City 2000 Scenario 2	A 39,99
Skat '92	A 59,99
Software	A 79,99
SSN-21 Desaster	A 79,99
Strike Commander	A 54,99
Strike Com. Speech Pack	A 39,99
Strike Com. Tactical Op. 1	A 39,99
S. U. B.	A 64,99
Subwar 2050	A 94,99
Subwar 2050 - Data Disk	A 94,99
T. F. X.	A 89,99
The more intricate Machine	A 89,99
Tornado - Disk	A 79,99
Tornado	A 79,99
Tower of Babel	A 79,99
UFO Enemy Unknown	A 79,99
Victory at Sea	A 79,99
Victory Manager	A 79,99
Warlords 2	A 79,99
Warworld Gold	A 64,99
Wings of Glory	A 79,99
World War 2 - Battles of the S.P.	A 79,99
WC Deluxe (WC 1-5)	A 79,99
WC 2 Speech Pack 1	A 49,99
WC 2 Speech Pack 2	A 49,99
X-Wing Upgrade Kit	A 39,99
X-Wing Missions 218 - Wing	A 79,99
Zappelin - Giants of the Sky	A 79,99

## ROLLENSPIELADVENTURES

Alone in the Dark	A 79,99
Alone in the Dark 2	A 79,99
Al Quaid	A 84,99
Brackley's Bay	A 59,99
Beneath a Steel Sky	A 59,99
Bohroger	A 79,99
Brackley's Bay	A 59,99
Blodstone	A 59,99
Brackley's Bay	A 59,99
Dark Sun - Shattered Lands	A 79,99
Das schwache Auge (Schwache Augen)	A 79,99
Das schwache Auge 2 (Schwache Augen 2)	A 79,99
Die Welt der Tardis (Mac, Win 2)	A 79,99
Der Cuckoo	A 79,99

Dune 2	A 59,99
Eye of Beholder 3	A 79,99
Eye of Beholder 4	A 79,99
Fantasy Empires	A 79,99
Flashback	A 79,99
Flashback 2	A 79,99
Hand of Fate (Kyria 2)	A 79,99
Hind Gun	A 79,99
Indiana Jones 4 (ANGEBOT)	A 79,99
Indiana Jones caught	A 79,99
Junks of Lore	A 59,99
Lightsaber Star Lary 5	A 39,99
Light and Magic 4	A 79,99
Monkey Island 1 (ANGEBOT)	A 79,99
Monkey Island 2 (ANGEBOT)	A 79,99
Monkeys Quest for Glory 4	A 69,99
Ravens	A 79,99
Robinson's Requiem	A 79,99
Sam & Max	A 79,99
Shadow Cast	A 79,99
Space Dust 5	A 79,99
Star Trek 2 - Judgment Rites	A 79,99
System Shock	A 79,99
The Blue and the Gray	A 69,99
The Elder Scrolls - Arena	A 54,99
Ultima 7 - The Schwarze Pforte	A 79,99
Ultima 7 Teil 2 - Serpent Isle	A 79,99
Ultima 7 Teil 3 - Silver Blade	A 79,99
Ultima 8 - Payan	A 79,99
Ultima 8 - Pag Speech Pack	A 37,99
Ultima Underworld 2	A 79,99
Ultima Underworld 2	A 79,99

## KIDS SOFTWARE (AUCH FÜR ERWACHSENE)

Amber Castle	A 64,99
Amber Castle Deluxe (Terror)	A 64,99
Award Winners Gold	A 79,99
Big Hero	A 59,99
Big Hero 2	A 59,99
Big Hero 3	A 59,99
Big Hero 4	A 59,99
Big Hero 5	A 59,99
Big Hero 6	A 59,99
Big Hero 7	A 59,99
Big Hero 8	A 59,99
Big Hero 9	A 59,99
Big Hero 10	A 59,99
Big Hero 11	A 59,99
Big Hero 12	A 59,99
Big Hero 13	A 59,99
Big Hero 14	A 59,99
Big Hero 15	A 59,99
Big Hero 16	A 59,99
Big Hero 17	A 59,99
Big Hero 18	A 59,99
Big Hero 19	A 59,99
Big Hero 20	A 59,99
Big Hero 21	A 59,99
Big Hero 22	A 59,99
Big Hero 23	A 59,99
Big Hero 24	A 59,99
Big Hero 25	A 59,99
Big Hero 26	A 59,99
Big Hero 27	A 59,99
Big Hero 28	A 59,99
Big Hero 29	A 59,99
Big Hero 30	A 59,99
Big Hero 31	A 59,99
Big Hero 32	A 59,99
Big Hero 33	A 59,99
Big Hero 34	A 59,99
Big Hero 35	A 59,99
Big Hero 36	A 59,99
Big Hero 37	A 59,99
Big Hero 38	A 59,99
Big Hero 39	A 59,99
Big Hero 40	A 59,99
Big Hero 41	A 59,99
Big Hero 42	A 59,99
Big Hero 43	A 59,99
Big Hero 44	A 59,99
Big Hero 45	A 59,99
Big Hero 46	A 59,99
Big Hero 47	A 59,99
Big Hero 48	A 59,99
Big Hero 49	A 59,99
Big Hero 50	A 59,99
Big Hero 51	A 59,99
Big Hero 52	A 59,99
Big Hero 53	A 59,99
Big Hero 54	A 59,99
Big Hero 55	A 59,99
Big Hero 56	A 59,99
Big Hero 57	A 59,99
Big Hero 58	A 59,99
Big Hero 59	A 59,99
Big Hero 60	A 59,99
Big Hero 61	A 59,99
Big Hero 62	A 59,99
Big Hero 63	A 59,99
Big Hero 64	A 59,99
Big Hero 65	A 59,99
Big Hero 66	A 59,99
Big Hero 67	A 59,99
Big Hero 68	A 59,99
Big Hero 69	A 59,99
Big Hero 70	A 59,99
Big Hero 71	A 59,99
Big Hero 72	A 59,99
Big Hero 73	A 59,99
Big Hero 74	A 59,99
Big Hero 75	A 59,99
Big Hero 76	A 59,99
Big Hero 77	A 59,99
Big Hero 78	A 59,99
Big Hero 79	A 59,99
Big Hero 80	A 59,99
Big Hero 81	A 59,99
Big Hero 82	A 59,99
Big Hero 83	A 59,99
Big Hero 84	A 59,99
Big Hero 85	A 59,99
Big Hero 86	A 59,99
Big Hero 87	A 59,99
Big Hero 88	A 59,99
Big Hero 89	A 59,99
Big Hero 90	A 59,99
Big Hero 91	A 59,99
Big Hero 92	A 59,99
Big Hero 93	A 59,99
Big Hero 94	A 59,99
Big Hero 95	A 59,99
Big Hero 96	A 59,99
Big Hero 97	A 59,99
Big Hero 98	A 59,99
Big Hero 99	A 59,99
Big Hero 100	A 59,99

## ACTION/GENESCHICKLICHKEIT

Alone in the Dark	A 79,99
Alone in the Dark 2	A 79,99
Al Quaid	A 84,99
Brackley's Bay	A 59,99
Beneath a Steel Sky	A 59,99
Bohroger	A 79,99
Brackley's Bay	A 59,99
Blodstone	A 59,99
Brackley's Bay	A 59,99
Dark Sun - Shattered Lands	A 79,99
Das schwache Auge (Schwache Augen)	A 79,99
Das schwache Auge 2 (Schwache Augen 2)	A 79,99
Die Welt der Tardis (Mac, Win 2)	A 79,99
Der Cuckoo	A 79,99

Crazy Sports Football	A 64,99
Eschkeizer Menager	A 79,99
Eschkeizer Menager 2	A 79,99
Eschkeizer Menager 3	A 79,99
Eschkeizer Menager 4	A 79,99
Eschkeizer Menager 5	A 79,99
Eschkeizer Menager 6	A 79,99
Eschkeizer Menager 7	A 79,99
Eschkeizer Menager 8	A 79,99
Eschkeizer Menager 9	A 79,99
Eschkeizer Menager 10	A 79,99
Eschkeizer Menager 11	A 79,99
Eschkeizer Menager 12	A 79,99
Eschkeizer Menager 13	A 79,99
Eschkeizer Menager 14	A 79,99
Eschkeizer Menager 15	A 79,99
Eschkeizer Menager 16	A 79,99
Eschkeizer Menager 17	A 79,99
Eschkeizer Menager 18	A 79,99
Eschkeizer Menager 19	A 79,99
Eschkeizer Menager 20	A 79,99
Eschkeizer Menager 21	A 79,99
Eschkeizer Menager 22	A 79,99
Eschkeizer Menager 23	A 79,99
Eschkeizer Menager 24	A 79,99
Eschkeizer Menager 25	A 79,99
Eschkeizer Menager 26	A 79,99
Eschkeizer Menager 27	A 79,99
Eschkeizer Menager 28	A 79,99
Eschkeizer Menager 29	A 79,99
Eschkeizer Menager 30	A 79,99
Eschkeizer Menager 31	A 79,99
Eschkeizer Menager 32	A 79,99
Eschkeizer Menager 33	A 79,99
Eschkeizer Menager 34	A 79,99
Eschkeizer Menager 35	A 79,99
Eschkeizer Menager 36	A 79,99
Eschkeizer Menager 37	A 79,99
Eschkeizer Menager 38	A 79,99
Eschkeizer Menager 39	A 79,99
Eschkeizer Menager 40	A 79,99
Eschkeizer Menager 41	A 79,99
Eschkeizer Menager 42	A 79,99
Eschkeizer Menager 43	A 79,99
Eschkeizer Menager 44	A 79,99
Eschkeizer Menager 45	A 79,99
Eschkeizer Menager 46	A 79,99
Eschkeizer Menager 47	A 79,99
Eschkeizer Menager 48	A 79,99
Eschkeizer Menager 49	A 79,99
Eschkeizer Menager 50	A 79,99
Eschkeizer Menager 51	A 79,99
Eschkeizer Menager 52	A 79,99
Eschkeizer Menager 53	A 79,99
Eschkeizer Menager 54	A 79,99
Eschkeizer Menager 55	A 79,99
Eschkeizer Menager 56	A 79,99
Eschkeizer Menager 57	A 79,99
Eschkeizer Menager 58	A 79,99
Eschkeizer Menager 59	A 79,99
Eschkeizer Menager 60	A 79,99
Eschkeizer Menager 61	A 79,99
Eschkeizer Menager 62	A 79,99
Eschkeizer Menager 63	A 79,99
Eschkeizer Menager 64	A 79,99
Eschkeizer Menager 65	A 79,99
Eschkeizer Menager 66	A 79,99
Eschkeizer Menager 67	A 79,99
Eschkeizer Menager 68	A 79,99
Eschkeizer Menager 69	A 79,99
Eschkeizer Menager 70	A 79,99
Eschkeizer Menager 71	A 79,99
Eschkeizer Menager 72	A 79,99
Eschkeizer Menager 73	A 79,99
Eschkeizer Menager 74	A 79,99
Eschkeizer Menager 75	A 79,99
Eschkeizer Menager 76	A 79,99
Eschkeizer Menager 77	A 79,99
Eschkeizer Menager 78	A 79,99
Eschkeizer Menager 79	A 79,99
Eschkeizer Menager 80	A 79,99
Eschkeizer Menager 81	A 79,99
Eschkeizer Menager 82	A 79,99
Eschkeizer Menager 83	A 79,99
Eschkeizer Menager 84	A 79,99
Eschkeizer Menager 85	A 79,99
Eschkeizer Menager 86	A 79,99
Eschkeizer Menager 87	A 79,99
Eschkeizer Menager 88	A 79,99
Eschkeizer Menager 89	A 79,99
Eschkeizer Menager 90	A 79,99
Eschkeizer Menager 91	A 79,99
Eschkeizer Menager 92	A 79,99
Eschkeizer Menager 93	A 79,99
Eschkeizer Menager 94	A 79,99
Eschkeizer Menager 95	A 79,99
Eschkeizer Menager 96	A 79,99
Eschkeizer Menager 97	A 79,99
Eschkeizer Menager 98	A 79,99
Eschkeizer Menager 99	A 79,99
Eschkeizer Menager 100	A 79,99

## BMVPC CD-ROM

10 Jahre Interplay Anthologie	A 89,99
10 verschlungene Teller	
Acas of the Deep	79,99
Agnes: Guardian of the Fiel	87,99
A Hard Day's Night (Beats)	69,99
A300 Airbus	67,99
Allegory in the Dark	94,99
Archon: Utopia	64,99
BAT 2 - Coshan Conspiracy	79,99
Battle Chess 1 SYGA	94,99
Battle Isle 2	84,99
Beneath the Steel Sky	109,99
Black Line Vol 1	54,99
(Space Mass, Tiebreak, Transworld)	
Black Line Vol 2	54,99
(Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa Rollin' Randy, Serenon)	





## DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

**HERAUSGEBER**  
Michael Scharfenberger

**CHEFREDAKTION**  
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);  
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

**REDAKTION**  
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs)

**SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION**  
Babs Schwaiger

**REDAKTIONSASSISTENZ**  
Susan Sablowski

**LAYOUT**  
Journalsatz GmbH

**GRAFIKEN**  
Rolf Boyke

**TITEL**  
Gestaltung: Friedemann Porscha  
Outpost: © Sierra On-Line

**GESCHÄFTSFÜHRER**  
Michael Scharfenberger

**ANSCHRIFT DES VERLAGS**  
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG  
Gruber Straße 46a, 85386 Poing  
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 790 46

**ANZEIGENVERKAUF**  
Anzeigenleitung: Stefan Grajer  
Leitung Verkauf: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)  
Mediaberatung: Christoph Krittner, Tel. (08121) 769-376  
International Sales: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

**ANZEIGENDISPOSITION**  
Katharina Pichl, Tel. (08121) 769-340

**PRODUKTIONSEITUNG**  
Otto Albrecht

**DRUCKVORLAGEN**  
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

**VERTEILBEITUNG**  
Helmut Grünfeldt

**VERTRIEB**  
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG,  
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

**DRUCK**  
Druckerei Schwend, 74523 Schwabisch-Hall

**SO ERREICHEN SIE UNS:**

**Abonnementverwaltung:**  
PC Player Abo-Verwaltung, CS, Postfach 140220, 80452 München  
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

**Abonnementpreise:**  
Inland: 12 Ausgaben DM 66,50  
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 56,00  
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 91,50  
AußenEuropäisches Ausland auf Anfrage

**Bankverbindung:**  
Postbank München, BZ 2700 100 80, Konto 405 541 807

**Abonnementbestellung Österreich:**  
Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandtstraße 9, A-1020 Wien  
Tel.: (02 22) 33 09 754, Fax: (02 22) 33 09 754/20

**Abonnementpreis Schweiz:**  
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch  
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85

**Einzelheftbestellung:**  
DMV-Verlag Lesenservice, CS, Postfach 14 02 20, 80452 München  
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Bestellung nur per Bankzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

**Diskettenbestellung:**  
Erdem Development, Postfach 10 03 16, 80079 München  
Tel.: 089/4 27 10 35, Fax: 089/42 36 08

**Diskettenbestellung Schweiz:**  
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch  
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85  
Bestellungen nur per Bankzug oder Verrechnungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt. Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.

Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schaltpläne und gedruckten Schaltpläne, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Vervielfältigung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Namen in gekennzeichneten Fremdbeiträgen geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

# Hitparade

## PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSSHITS (DISKETTE)

- 1** SIM CITY 2000  
(1) Maxis
- 2** T.F.X.  
(3) Ocean
- 3** SAM & MAX HIT THE ROAD  
(4) LucasArts
- 4** ANSTOSS  
(2) Ascon
- 5** ULTIMA VIII: PAGAN  
(-) Origin
- 6** BATTLE ISLE II  
(-) Blue Byte
- 7** AUFSCHWUNG OST  
(5) Sunflowers
- 8** FLIGHT SIMULATOR 5.0  
(6) Microsoft
- 9** DAY OF THE TENTACLE  
(11) LucasArts
- 10** INDY CAR RACING  
(14) Virgin/Papyrus
- 11** PINBALL FANTASIES  
(8) 21st Century
- 12** PRIVATEER  
(9) Origin
- 13** CHRISTOPH KOLUMBUS  
(7) Software 2000
- 14** X-WING  
(9) LucasArts
- 15** HAND OF FATE  
(18) Virgin/Westwood
- 16** JURASSIC PARK  
(19) Ocean
- 17** MORTAL KOMBAT  
(15) Virgin
- 18** SYNDICATE  
(16) Bullfrog/Electronic Arts
- 19** FRONTIER (ELITE II)  
(13) Gametek
- 20** PIRATES GOLD  
(17) Microprose

Quelle: Medio Control

PC-VERKAUFSSHITS (CD-ROM)

- 1** REBEL ASSAULT  
(1) LucasArts
- 2** BATTLE ISLE II  
(2) Blue Byte
- 3** ULTIMA VIII: PAGAN  
(-) Origin
- 4** T.F.X.  
(10) Ocean
- 5** DAY OF THE TENTACLE  
(3) LucasArts

Quelle: Medio Control

# SCHELL (B)RENDERN

Neue 3D-Chips für PC

Rasante 3D-Grafik ohne ständigen Prozessortausch: Neue Soft- und Hardware soll bald die PC-Spielwelt umkrempeln.

Grafiken wie diese aus »Creature Shock« soll ein PC bald in Echtzeit berechnen.



Was ist der Haken an Flugsimulationen, 3D-Action und den Rollenspielen mit »Underworld«-Grafik? Die Grafik wird immer realistischer, doch die Geschwindigkeit sackt gewaltig ab. Bisher kann der Spieler nur durch Kaufen immer neuer PCs mit neuen Prozessoren dagegensteuern. Erst 486, dann DX2, dann Pentium – eine Endloschleife, die ganz schön ins Geld geht.

Jez San, englischer Tausendsohne der Spieleszene und Baß von Argonaut Software, will das ändern. Sein Team entwickelte zuletzt einen Zusatzchip für die Super-Nintendo-Konsole, den »Super FX«, der im Modul »Starwing« verwendet wird. Jetzt soll die neueste Generation von 3D-Beschleunigern auch in PCs loslegen.

»BRender ist in erster Linie eine sehr schnelle 3D-Software-Library«, erzählt uns Jez San in seinem Londoner Büro, während er in Echtzeit komplexe 3D-Grafik auf den Bildschirm zaubert. Die »Venus von Mila« bewegt sich absolut fließend über den Monitor, komplett mit Licht und Schatten, Reflexionseffekten und einer marmorgelichten Oberfläche. Von eckigen Kanten und typischen Computer-Pixeln keine Spur. »Dieses 3D-Objekt besteht aus 4500 Polygonen. Unsere Software schafft auf diesem Rechner rund 80.000 Polygone pro Sekunde, also bringen wir rund 18 Bilder pro Sekunde auf den Schirm«. Zum Vergleich: Objekte in Flugsimulationen haben meist weniger als 100 Polygone. Jez' Vorführrechner ist ein Pentium mit 60 MHz. »Aber auf einem DX2 sind wir nur ca. 20 Prozent langsamer – der Pentium ist lange nicht so schnell, wie immer gesagt wird. Die BRender-Software kann jeder Spieleentwickler für eigene 3D-Programme lizenzieren. »Die Vorteile sind enorm: BRender ist eines der schnellsten Systeme am Markt. Der Programmierer muß also nicht mehr monatelang an 3D-Routinen grübeln, sondern kann sich ganz auf das Spiel stürzen. Und wenn alle Programmierer Zugriff auf die gleiche Technologie haben, muß man die Käufer wieder mit gutem Spieldesign und nicht bloß mit netter Grafik beeindrucken«.

Aber BRender hat noch einen weiteren Trumpf in der Hinterhand: Argonaut bestellte auf einem Hardware-Chip, der 3D-Spiele beschleunigt. Der Chip mit dem Codenamen »XLRB« (ausgesprochen: »accelerated«) soll auf VGA-Karten integriert werden. Der Chip enthält einen kompletten RISC-Prozessor, welcher auf 3D-Grafik abgerichtet wird. »Ein Spiel mit BRender wird automatisch erkennen, ob ein XLRB vorhanden ist. Dann muß der PC keine 3D-Berechnungen mehr durchführen. Die Objekte, Lampen und Kamerapositionen werden dem XLRB übergeben. Der berechnet das Bild drei- bis fünfmal schneller als ein 486er und schreibt es direkt in die VGA-Karte. Währenddessen kann der PC weiterarbeiten, hat also mehr Zeit für die Spiellogik. So wird ein 386er mit XLRB-Karte ein BRender-Spiel schneller laufen lassen als der fläteste Pentium«.

Argonaut ist mit der Idee aber nicht alleine. So hat Intel ein eigenes 3D-System für Spiele angekündigt. Jez ist mißtrauisch: »Das Intel-System beschleunigt nur eine Hälfte: Das Malen der 3D-Polygone, nachdem die meisten 3D-Berechnungen vom PC ausgeführt wurden. Unser System kann hingegen den kompletten Prozeß auf einen anderen Chip abwälzen. Und diesen Chip werden wir ständig weiterentwickeln. Dann könnte jemand seinen PC behalten und nur alle 12 bis 18 Monate eine neue, noch schnellere 3D-VGA-Karte kaufen. Das ist preiswerter und umweltfreundlicher.« Trotzdem hält sich Argonaut alle Türen offen: »Wir wollen mit BRender alle Grafikkarten mit irgendeiner Form von 3D-Support unterstützen. Es wird auch Treiber für Karten nach dem Intel-Standard geben. Dann laufen BRender-Spiele auch flatter, nur eben nicht ganz so schnell wie mit unserer Lösung. Es ist dann wie mit Windows 3.1-Beschleunigern: Je nach Hersteller bekommt man mehr oder weniger Leistung.«

Bis Weihnachten 1994 soll die erste 3D-VGA-Karte

eines namhaften Herstellers erhältlich sein; Argonaut will zu diesem Termin bis zu vier BRender-Programme selber veröffentlichen, darunter die Umsetzung des Spielhallentitels »Ridge Racer« – Diskussionen mit Automaten-Hersteller Namco laufen noch. Jez selbst reist um die Welt, um möglichst viele Programmierer von seinem System zu überzeugen. »BRender kann die Spielewelt von beiden Seiten verändern: Programmierer haben mehr Zeit, sich um das Spieldesign zu kümmern, und erhalten Zugriff auf die leistungsfähigste Hardware am Markt. Die Käufer können den Teufelskreis der Upgrades durchbrechen und auf bessere Spiele hoffen. Beide Seiten gewinnen«. Hoffen wir, daß Jez Recht behält.

(bs)



Auf den Chip gekommen: Argonaut-Baß Jez San

# WIE 4. DIMENSION

Stereogramme mit dem PC

## Stereogramme:

Chaotische Pixelmuster verbergen faszinierende 3D-Bilder. Mit etwas Know-How wird jeder zum digitalen Trickkünstler. Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit dem PC beeindruckende Grafiken mit räumlicher Tiefe erzeugen können.

Eine Welt ohne dreidimensionales Sehen? Unmöglich! Und doch leben gerade die Computerspieler in virtuellen Welten, welche die drei Dimensionen nur vorgaukeln. Selbst Flugsimulatoren oder 3D-Spiele wie »Ultima Underworld« bieten kein echtes räumliches Sehen. Der Spieler kann sich zwar nach »vorne« und »hinten« bewegen, doch er sieht das Bild nur platt und zweidimensional auf dem Monitor – von wirklicher Raamtiefe keine Spur. Abhilfe schaffen die noch viel zu teuren und ulkig aussehenden Virtual-Reality-Helme oder spezielle Brillen. Wer dennoch faszinierende Bilder ohne technische Hilfsmittel sehen will, hat eine gute und fast kostenlose Alternative: Stereogramme.

Mittlerweile gibt es reichlich PC-Software, um Stereogramme zu erzeugen. Eine nahezu beliebige Computergrafik kann von entsprechenden Programmen in die chaotisch aussehenden Punktmuster verwandelt werden. Wer so ein Bild zum ersten mal sieht, kann nur wenig damit anfangen. Das Sehen der dreidimensionalen Struktur, die in dem Punkt- und Farbengewirr versteckt ist, erschließt sich nicht auf den ersten Blick. Stereogramme nutzen die

Art und Weise, wie der Mensch räumlich sieht, und überlisten das Gehirn mit einem simplen Trick.

Das rechte und das linke Auge liegen bei einem Menschen im Durchschnitt etwa 6,2 Zentimeter auseinander.

Dadurch hat jedes Auge einen anderen Blickwinkel. Prüfen Sie es nach: wenn Sie sich einen Finger vor die Nase halten und abwechselnd ein Auge schließen, sehen Sie, daß der Finger hin und her »springt«. In Wirklichkeit sehen Sie ihn aus zwei verschiedenen Winkeln. Wenn Sie beide Augen öffnen, setzt

Ihr Gehirn die Informationen der beiden verschiedenen Blickwinkel zu einem räumlichen Bild zusammen. Auf diesem Prinzip basieren die sogenannten »Rot/Grün«-Brillen, die in alten 3D-Comics und Filmen verwendet wurden: Die rote Linse zeigt dem einen Auge nur das grüne Bild, während der rote Teil des Bildes durch die rote Linse verschwindet: Jedes Auge sieht nur sein eigenes Bild und diese werden im

Gehirn zu einem 3D-Bild zusammengesetzt.

Auch Stereogramme sind im Grunde genommen

Die wichtigsten Menüs von »The Emperor's new clothes«: Der Streifen am linken Bildrand wird mehrfach wiederholt. In die Wiederholungen werden die Bilder für das linke und rechte Auge »codiert«.



Erstklassige Stereogramme zeigt der Bestseller »Das magische Auge«



So arbeitet »The Emperor's new clothes«: Der Streifen am linken Bildrand wird mehrfach wiederholt. In die Wiederholungen werden die Bilder für das linke und rechte Auge »codiert«.



In Sekundenschnelle rechnet »RDSDraw« das Motiv in ein Stereogramm um





nichts anderes als zwei ineinander kodierte Bilder, die zwei Blickwinkel enthalten. Wenn Sie sich ein Stereogramm aufmerksam ansehen, fällt Ihnen auf, daß es aus sich senkrecht wiederholenden Mustern besteht. Das Gehirn setzt das 3D-Bild aus leichten Variationen des Musters zusammen. Um das Motiv räumlich zu sehen, muß man nur jedem Auge die für es bestimmten Muster zeigen. Das geht auf zwei Arten: die eine Methode ist, mit der Nasenspitze das Bild zu berühren und die Augen ins Leere hinter dem Blatt oder Monitor blicken zu lassen. Versuchen Sie sich zu entspannen, ein fiktives Gebirge am Horizont zu sehen und die Augen darauf einzustellen; ignorieren Sie einfach das Buch vor Ihren Augen. Wenn Sie so in die »Ferne« gucken, sind Ihre beiden Augen fast parallel ausgerichtet. Dadurch »schie-

len« Sie automatisch auf das Punktmuster. Jedes Auge sieht einen anderen Teil der Punkte – durch die Wiederholungen im Muster scheinen Sie aber auf den selben Teil zu schauen. Die kleinen Verschiebungen innerhalb der Muster sorgen aber dafür, daß Ihr Gehirn eine dreidimensionale Struktur (die gar nicht da ist) zu erkennen glaubt.

Wenn Sie sich an den verschwommenen Anblick gewöhnt haben, bewegen

Sie das Bild ganz langsam vom Auge weg und starren weiter in die Ferne. Jetzt kommt der schwierigste Teil: Sobald Sie etwas sehen, dürfen Sie es auf keinen Fall fixieren! Die Augen müssen weiter parallel bleiben. Wenn Sie diese Hürde genommen haben, wird sich das Bild in voller Pracht zeigen. Getübte Stereogramm-Leser können sogar zwinkern und sich Details eines Bildes ansehen.

Die zweite Methode ist ebenso einfach, funktioniert aber nur mit glänzendem Papier oder nicht entspiegelten Moni-

toren. Dazu hält man das Bild unter eine Lichtquelle und sieht den reflektierten Lichtpunkt an. Nach wenigen Sekunden erhält man einen Eindruck von Tiefe, dann wird das Bild deutlich. Bei Monitoren fixiert man einfach ein Objekt, das sich in der Glasscheibe spiegelt. Am simpelsten geht das mit dem eigenen Spiegelbild. Bei den modernen, entspiegelten Monitoren funktioniert das leider nicht. Üben Sie am besten beide Methoden, denn je nach Motiv funktioniert die

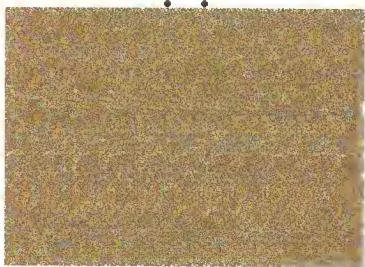
## AUGENSCHADEN?

**Ganz einfach ist das Betrachten von Stereogrammen nicht. Tränende Augen nach dem fünfzigsten erfolglosen Versuch sind durchaus drin. Wer es übertreibt, wird mit überanstrengten und brennenden Augen bestraft. Doch die Nachwirkungen sind nicht schlimmer als bei längerem, intensiven Lesen.**

**Wer nicht stundenlang ununterbrochen auf ein Bild starrt, sondern nur gelegentlich ein Werk betrachtet, trainiert sogar die Augenmuskulatur – sagen zumindest Augenärzte aus den USA. Die Gefahr, einen bleibenden Augenschaden davanzutragen, ist nicht gegeben.**



Das ist die Vorlage, die wir für unser Loga benutzen



Beim Betrachten dieses Pixel-Gewirrs kann man ein dreidimensionales Wellenmuster erkennen



Der Stern scheint färmlich aus dem Bild zu wachsen

eine besser als die andere. Wenn Sie am Anfang gar nichts sehen, geben Sie nicht auf. Irgendwann macht es »Klick« und Sie haben unbewußt den Dreh heraus. Eine Einschränkung gibt es allerdings: Extrem kurz- oder weitsichtige Menschen sehen die Muster wahrscheinlich nicht, Einäugige natürlich erst recht nicht. Der Seh-Erfolg gerade beim ersten Bild ist außerdem vom Motiv abhängig. Manche sind leicht zugänglich, andere erschließen sich nur wenigen Leuten.

Reizvoller als das bloße Betrachten der Bilder ist natürlich das Selberrmachen. Dank diverser Programme kann jeder Computerbesitzer ein 3D-Bild in einem Muster aus zufällig angeordneten Punkten verstecken. Um mit den dazu gehörigen



Diese Rosen verbergen ein plastisches Herz

Programmen umzugehen, müssen Sie allerdings etwas Theorie büffeln.

Jede Bitmap-Grafik besteht aus vielen einzelnen Pixeln (Bildpunkten), die jeweils eine bestimmte Farbe haben. Für ein Stereogramm werden diese Farben in »Bildhöhen« umgerechnet. Die meisten Programme gehen davon aus, daß weiße Flächen »höher« sein sollen als schwarze. Wenn Sie ein buntes Bild benutzen wollen, sollten Sie es lieber mit einem Malprogramm in ein Schwarzweiß-Bild (mit Graustufen) umrechnen lassen. Stellen Sie sich

scheinbar in den Monitor oder das Blatt hineinragt. Allerdings eignet sich nicht jede Grafik, um aus ihr ein Stereogramm zu machen. Aus einem Foto können Sie beispielsweise kein brauchbares Stereogramm erzeugen; ein speziell gemaltes Bild mit möglichst wenig Graustufen ist am besten.

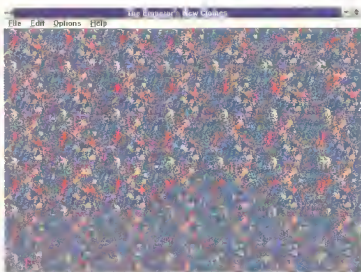
Windows-Benutzer können auf das Public-Domain-Programm »The Emperor's new Clothes« zurückgreifen, um komfortabel Stereogramme zu erzeugen. Als erstes benötigen wir ein Bild, welches die Höheninformationen enthält. Dazu malen Sie am besten mit einem Grafikprogramm (z.B. Paintbrush aus Windows 3.1) ein schwarz-weißes Muster, ähnlich unseren konzentrischen Kreisen. Dieses wird als »BMP«-File gespeichert. Danach laden Sie das Programm ENC und legen per Menü fest, welche Farbe welche Höhe bedeuten soll. Zum Schnelleinstieg genügt jetzt ein Mausklick auf »Calculate« und nach gut einer Minute überzieht ein »Rauschen« den Monitor, in welchem das Stereogramm »gespeichert« ist. Entspannen Sie sich, blicken Sie durch den Monitor ins Leere, und betrachten Sie nach ein paar Augenblicken Ihr erstes selbstgemachtes Stereogramm.

Einmal auf den Geschmack gekommen, lohnt sich das Experimentieren: Statt eines wilden Rauschens sollten Sie beispielsweise probieren, kleine Muster als »Patterns« zu laden, die sich im Stereogramm wiederholen und so verzerrt werden, daß die 3D-Information im Muster »versteckt« wird. Im Programm ENC sind auch fünf verschiedene Algorithmen, also mathematische Formeln, eingebaut, die jeweils auf unterschiedliche Art und Weise das 3D-Bild berechnen. Je nach Motiv führt ein anderer Algorithmus zum besten Ergeb-

## BUCHTIPS

Ein Buch, das man sich immer wieder gerne ansieht, ist »Das magische Auge« (Ars Edition, 30 Mark). Neben einer kurzen Einführung in die Theorie der Stereogramme und einer Anleitung bietet das Werk vor allem tolle Grafiken mit interessanten Motiven. Die Muster und das Bild wurden aufeinander abgestimmt und sehen auch ohne räumliche Tiefe gut aus. Ein anderer heißer Tip ist das englische Buch »3D Wanderland« (ISBN 4-19-086977-5). Neben zahlreichen Bildern gibt es ausführliche Informationen, wie Stereogramme funktionieren und berechnet werden.

ein Bild vor, das ganz weiß ist. Auf die Mitte zu wird das Papier immer grauer, genau in der Mitte ist ein schwarzer Kreis. Läßt man dieses Bild in ein Stereogramm umrechnen, sieht man in der 3D-Darstellung einen runden Kegel, der



Die dreidimensionalen Ringe wurden mit »The Emperor's new clothes« berechnet

nis. Hier hilft nur Ausprobieren, was dank kurzer Rechenzeiten aber kein Problem sein sollte.

Ähnlich wie »The Emperor's new Clothes« ist auch das Public Domain-Programm »RDSDraw« von Johannes Schmid leicht zu bedienen. Es bietet zusätzlich eine Menüleiste mit 3D-Malwerkzeugen, so daß Sie Ihr 3D-Bild nicht erst in einem Malprogramm speichern und mühsam selbst Farbwerte in Höhenwerte umrechnen müssen. Der Algorithmus ist recht flott und effektiv. Allerdings berechnet »RDSDraw« nur Bilder aus zufällig gesetzten Punkten, nicht aus Mustern. Die Zahl der Farben ist auf maximal 16 beschränkt, wogegen »The Emperor's new Clothes« sich nach dem unter Windows installierten Treiber der Grafikkarte richtet.

Beide Programme sind sowohl im Shareware-Handel wie in gut sortierten Mailboxen zu haben. Sie kosten nur Kopier- aber keine Registrierungsgebühren. In Compuserve findet man sogar einen Bereich, der sich nur mit Stereogrammen beschäftigt. Im »GraphDev«-Forum gibt es unter der Rubrik »RDS/Holusions« stapelweise fertige Bilder, noch mehr Shareware und auch Demos der ersten professionellen Stereogramm-Programme. Diese sind unter anderen auch für den Druck großer Poster geeignet, die zu Beginn der Stereomanie noch 150 Mark und mehr kosteten. (fs/bs)



## ERSTE SCHRITTE

Bevor man daran gehen kann, eigene Stereogramme zu schaffen, muß man den Tiefeneffekt erst einmal sehen können. Manche Bilder unterstützen den Betrachter mit zwei Markierungspunkten am oberen Bildrand. Wenn man quasi »durch den Monitor blickt«, werden aus den zwei Punkten oft einmal vier. Bewegen Sie sich langsam zurück, bis die Punkte zusammenrücken und Sie nur noch drei sehen. Mit dem selben sterren Blick können Sie dann auf dem Monitor noch zwei

Motiv sehen. Fixieren Sie aber keinesfalls einen bestimmten Punkt!

Eine Alternative ist das Ausrechnen auf transparenten Papier. Man hält das Blatt vor eine weiße Wand und blickt durch das Motiv auf die Wand. Dann bewegt man das Papier solange, bis aus den vier Punkten drei werden. Sollten keine Punkte vorhanden sein, bewegen Sie das Papier oder Ihren Kopf vor dem Monitor langsam vor und zurück, bis Sie etwas sehen.

# Toysoft

## THEME PARK FIFA SOCCER

### CD ROM

# 129.90 84.90

**3,5" z.B.:**

- 1942 Pacific A War \*\* 109.90
- Acce of the Deep \* 99.90
- Ambermoon dt \* 99.90
- Battle Isle 2 dt 99.90
- Burning Steel 2 dt \* 99.90
- Bund II Hattrick dt \* 109.90
- Carrib Disaster dt \* 99.90
- Carriera at War 2 99.90
- Chertbreaker dt 99.90
- Corridor 7 \*\* 99.90
- Deemonsgate \*\* 74.90
- Der Clark dt SSI 99.90
- Der Clou dt 99.90
- Henne-Expedition dt 49.90
- Heimdall 2 \*\* 99.90
- Ishar 3 dt 79.90
- Mad News dt 89.90
- Output \* 99.90
- Pacific Strike \*\* 99.90
- Pizza Connection dt 99.90
- Rings e. Med. Geld dt 99.90
- Robinsons Reged. dt 79.90
- Rissalahheim dt 79.90
- S.U.B. dt 79.90
- Sabre Team \*\* 99.90
- Seaweed SSN 21 \*\* 99.90
- Sim C.2000 Data US 39.90
- The Fighter \* 109.90
- Tabular Worlds \*\* 99.90
- Ultima 3 dt 99.90
- Ultima 3 Speech dt 44.90

**JETZT GANZ NEU:**

**MAC SOFTWARE**  
SOFORT NACHFRAGEN UND BESTELLEN

**CD ROM z.B.:**

- 11th Hour \*\* 139.90
- Anstoss W.Cup Edit. 129.90
- Battle Isle 2 dt 99.90
- Burning 91.2 + Upgr. 99.90
- Critical Path dt 129.90
- Dragon a Lair 119.90
- Lammings 2 + 1 \*\* 99.90
- Legend of Kyrandia 2 dt 129.90
- Microcosm \*\* 129.90
- Myat \* 139.90
- Pacific Strike+SAP 129.90
- Output \* 99.90
- Raptor (Valver) \*\* 69.90
- Rise of the Robots 99.90
- Sen & Mor dt 109.90
- Shadowcaster dt 109.90
- Shori Holmes dt EA 109.90
- Space Hulk dt 109.90
- Sier Trek Next Gen \* 119.90
- Syndicate Plus dt 109.90
- Ultima 7 Complete \* 109.90
- Wizardy 6-7 dt 99.90

**NEUE ANGEBOTE FINDEN SIE IN UNSEREM KATALOG ODER EINFACH ANRUFEN 0221/4301047/48/49**

**3,5" z.B.:**

- Arnie 2 \*\* 29.90
- Battles of Destiny 39.90
- Body Blows \*\* 39.90
- Casser \* 19.90
- Covert Action 29.90
- Crazy Sports Football 39.90
- Curses of Ectichana 29.90
- Dogfight \*\* 49.90
- Dragon War US 29.90
- Epic 49.90
- Eye of Baholder 1 US 39.90
- Falcon 3.0 \*\* 69.90
- First Samurai \*\* 29.90
- Flashback 49.90
- Gebrü Knight 59.90
- Horror Assault \*\* 29.90
- Holmald 29.90
- Indy Car Racing \*\* 49.90
- Indiana Jones 4 dt 39.90
- Jonathan \*\* 19.90
- Joysoft Spezial \*\* 19.90
- Legend of Kyrandia 2 59.90
- Lili Divil \*\* 39.90
- Mind 21 \*\* 39.90
- Might & Magic 3 dt 39.90
- Monkey Island 2 dt 59.90
- NHL Ice Hockey \*\* 39.90
- Pantera Manag. 2 \*\* 39.90

**JETZT WIEDER DA:**

**3,5" z.B.:**

- Push Over \*\* 29.90
- Quest f. Glory 1 \*\* 49.90
- Ragnarok dt 29.90
- Red Baron dt 49.90
- So. Theatre of War dt 19.90
- Shadow Caster \*\* 49.90
- Sim Life dt 49.90
- Space Crusade 19.90
- Space Hulk \*\* 49.90
- Space Duke 4 dt 5.24 \* 29.90
- Spacewar HD dt WIN 39.90
- Spirit of Adventure dt 19.90
- Strategie Master \*\* 39.90
- The Blue & The Grey 19.90
- The Games 92 \*\* 19.90
- Thunderhawk 29.90
- TV Sport Baseball 29.90
- Viking f. Go-Conquest \* 29.90
- Waxworks dt 39.90
- When T. Worlde War 39.90
- Winrar dt 19.90
- Yao Joel \*\* 29.90

**SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT**

**HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT**

**VORANGEDRUCKTE TITEL KÖNNEN SOFORT VORBESTELLT WERDEN**  
(V. Vorkündigung 17.04.2000) 17.04.2000 in Deutschland. TITELN, PREISE UND UMSATZSTEUEREN SIND VORRAT HALTEN

**AUTOGRAMMSTUNDE**

MIT

**RALF GLAU**

**HANSE-DIE EXPEDITION**

WIR LADEN SIE HEUTZULIE EIM. MIT EINEM "BINO" DEN SOWTWARENMANCHE ZU PLACIEREN. TIPS AUSFÄHRICHEN ODER EIN GLÄSCHEN MIT UNS ZU TRINKEN. GENAHEN TEHMEN MITTE IN UNSEHEN ZENTRALE. INFRAGEN: 0221/4301047

**JEDER KUNDE ERHÄLT VON UNS BEI SEINER ERSTEN BESTELLUNG ALS "DANKESCHON" EIN KLEINES**

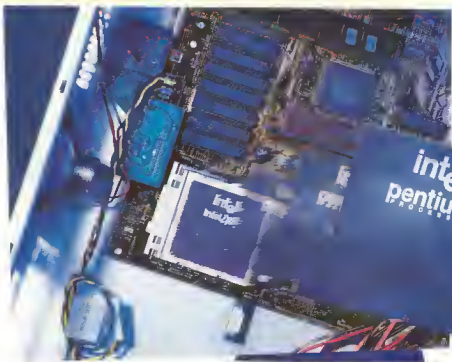
**PRÄSENT**

MITTE COOPON MITSCHNEIDEN PCP7



# DER GROSSE BLUFF

Als im Hardware-Labor von PC Player die ersten PCs mit DX4-Prozessor getestet wurden, trauten wir unseren Augen nicht. Die erstaunlichen Ergebnisse, die Pentium und PCI in völlig anderem Licht zeigen, sind für jeden Spiele-Fan entscheidend bei der Wahl des nächsten Computers.



klar heraus, daß es sich weder um Meßfehler, noch eine Montagsproduktion gehandelt hat: Der Pentium ist tatsächlich teurer, aber langsamer als ein DX4-Chip. Und auch das neue »Wunderkind« PCI kriegte sein Fett weg – gegenüber dem viel billigeren Vesa Local Bus sind heutige PCI-PCs echte Schnecken.

## Pentium – eine Pipeline zum Erfolg

Intels Pentium-Chip ist die Weiterentwicklung des 486DX aus gleichem Hause. Durch diverse technische Tricks soll ein Pentium wesentlich schneller sein als ein 486er. So bietet er mehr internen Cache-Speicher (der Zugriffe auf langsames RAM im PC beschleunigt) und als besonderen technischen Gag zwei »Pipelines«. Damit ist kein Abflußrohr gemeint, sondern der Weg eines Befehls durch den Prozessor. Das Kommando, das als Folge von Bytes und Bits im Speicher steht, muß im Prozessor ja erstmal identifiziert werden. Dann werden die Bits als elektrische Impulse durch eine Schar von Transistoren gejagt, welche die Bits verändern und so das Ergebnis des Befehls erzeugen.

Moderne Prozessoren wie der 486 können mehrere Befehle quasi gleichzeitig bearbeiten. Während am »Eingang« des Prozessors eine Bytefolge dekodiert wird, huschen im Inneren des Chips Bits des vorherigen Kommandos noch durch die Transistoren, während ein noch früherer Befehl in Form eines Ergebnisses am Ausgang herauskommt. Ein neuer Auftrag muß also nicht warten, bis das letzte Kommando völlig abgearbeitet ist, sondern kann schon in den Prozessor eintreten, wenn der Eingang vom vorherigen Befehl geräumt wurde. Der Pentium hat am Eingang nun noch einen speziellen »Pfortner«. Er kann erkennen, wenn zwei direkt auf-

Wenn Sie eine beliebige aktuelle Computerzeitschrift aufschlagen, können Sie praktisch überall zwei Meinungen lesen: »Pentium ist schneller als 486« und »PCI ist schneller als Vesa Local Bus«, kurz VLB. Diese Meinungen werden selten mit Fakten untermauert; der Intel-interne »iComp«-Index muß als Test-Maßstab herhalten, der dem Pentium eine wesentlich schnellere Performance zuweist als dem normalen 486-Prozessor.

Unser Testlabor traute beim Auspacken eines funkelneuen PCs mit einem der ersten DX4/100-Chips seinen Augen nicht. In allen Benchmarks schien der neue Computer einem Pentium mit 60 MHz davon zu laufen. Durch diese Ergebnisse aufgeschreckt starteten wir lange Versuchsreihen mit mehreren Geräten von diversen Herstellern. Dabei stellte sich

## PCI GEGEN VLB

Hier die wichtigsten Fakten der beiden Bussysteme im Vergleich (Stand: Mai 1994)

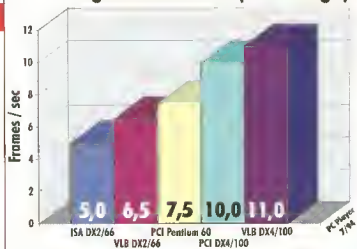
### VESA LOCAL BUS

Taktfrequenz des Systems bis 40 MHz  
32 Bit Datentransfer  
Voll kompatibel zu ISA-Bus  
Belegt keine zusätzlichen Interrupts  
Steckkarten müssen von Hand konfiguriert werden  
Kaum Aufpreis gegenüber ISA-Bus  
Hohe Kompatibilität zu VLB-Steckkarten  
VLB-Grafikkarten entwickeln volle Geschwindigkeit

### PCI

Konstant 33 MHz  
64 Bit Datentransfer (mit Pentium)  
ISA-Steckkarten sind nicht in PCI-Slots verwendbar  
Sperrt, je nach PC, die Interrupts 5, 7, 9 sowie weitere ISA-Merkmale  
Steckkarten sollen sich automatisch konfigurieren (in der Praxis noch problematisch)  
ca. 300 Mark teurer als ISA-Bus  
z. Zt. nach viele Inkompatibilitäten zwischen verschiedenen Steckkarten  
PCI-Grafikkarten laufen z.Zt. nur mit einem Teil der PCI-Geschwindigkeit

## Flight Simulator 5 (SVGA High)



Die Benchmark-Version des Flight Simulator 5.0 haben wir in der SVGA-Auflösung (640 mal 400 Punkte) und mit höchstem Detailreichtum benutzt, um sowohl Prozessor wie Grafikkarte und Bussystem auf das Äußerste zu fordern

einanderfolgende Befehle sich nicht direkt beeinflussen. Beispielsweise könnte die Order »Schiebe Byte A nach B« von dem Befehl »Schiebe Byte X nach Y« gefolgt werden. Da A, B, X und Y völlig unterschiedlich sind, können diese Aufträge »parallel« ablaufen. Genau dafür sorgt der Pfortner: Der zweite Befehl wird in eine zweite Pipeline im Chip gejagt. Dadurch kann der Pentium zwei Kommandos gleichzeitig ausführen.

Damit aber kein Bytesalat entsteht, hat der Pfortner ein sehr strenges Regelwerk, welches er anwendet, bevor der Zugang zur zweiten Pipeline gewährt wird. Nach Programmierer-Statistiken erfüllt nur etwa jeder zehnte Befehl diese Regeln, so daß nur in 10 Prozent der Fälle die Pentium-Architektur genutzt werden kann. In den anderen 90 Prozent ist der Pentium nicht wesentlich schneller als ein 486. Dieses Problem versucht Intel in den Griff zu bekommen, indem Entwickler ihre Programme Pentium-freundlich schreiben sollen. Spezielle Compiler ordnen die Befehle so an, daß die zweite Pipeline möglichst oft genutzt wird. Solche Compiler sind aber bisher rar und gerade im Spielbereich noch nicht im Einsatz. Dieses Umsortieren der Befehle würde übrigens auch auf einem 486 die Programme leicht schneller machen, weil dann mehr Kommandos hintereinander in den Prozessor passen. Schaut man sich die technischen Daten des Pentium genauer an und weiß man, wie Spiele programmiert sind, dann

## AUS DX2 MACH DX4?

Bei solch beeindruckenden Testergebnissen will sicherlich mancher durch den Austausch eines Prozessors seinen 486er auf ein DX4-Modell aufrüsten. Doch leider ist eine solche Aufrüstung technisch nicht ganz einfach. Der DX4 benötigt nämlich nur 3,5 Volt Spannung. Wird er in einen normalen 486-Sockel gesteckt, in dem 5 Volt Spannung anliegen, hat der Chip nur wenige Sekunden, bevor er den Hitzetod stirbt.

Mehrere Anbieter arbeiten schon an Adapter-Sockeln, die zwischen Hauptplatinen und DX4 gesteckt die Spannung verringern sollen. Es bleibt abzuwarten, ob ein einzelner Chip mit Adapter nicht teuer wird als gleich eine komplette 3,5-Volt-Hauptplatine mit eingebautem DX4. Sie sollten in jedem Fall bei Ihrem Händler die Preise vergleichen und sich schriftlich bestätigen lassen, daß ein DX4 mit Adaptersockel bei Ihnen einwandfrei läuft oder den Händler einen Upgrade durchführen lassen. Denn wenn der Umbau nicht funktioniert, haben sie schnell eine vierstellige Summe verschmort.

Jetzt jeden Monat neu !!

## TOP-GAMES

Das Beste was der Shareware- & Demomarkt zu bieten hat. Spielbare Spitzengames für den ungetrübten Test am eigenen Monitor. Die billige und trotzdem legale Methode !!

**14. RAPTOR**  
Der Automat für Zuhause. Das beste Ballerspiel das der PC bislang sehen durfte. Hier wird nicht nur der Prozessor heiß! Beste 256 Farb Grafik und überragender Sound garantieren den Megaspas. - Ein MUß !!

**15. EPIC PINBALL**  
Flippert total. Grafisch perfekte Aufmachung, anspruchsvolle und gut spielbare Automaten verwirren die Konkurrenten in die Schranken. In der Vollversion bieten 9, in der Shareversion 1 Gerät den absoluten Genuß. Sehr gut !!

**16. ANSTOSS**  
Die beste "Fußball Management Simulation". Der Aufstieg des eigenen Vereines liegt allein in Ihrer Hand. Mannschaftsaufstellung, Training, Eintrittspreise, Jugendarbeit und vieles mehr sind zu organisieren. Bis 4 Spieler, einfach toll !!

**17. TUBULAR WORLDS**  
Klasse - Dongelware trumpft auf. Doch hiermit hat man sich gleich überfallen - Action für den Fan von Ballerspielen in der Überdose. Perfekt scrollt der animierte Background trotz unzähliger Angreifer und Laserfeuer. Selber testen !!

**18. THEMENPARK**  
Auch ein Vergnügungspark macht Arbeit. Von der Organisation bis zum Aufbau, soweit das Layout ist alles Ihnen überlassen. Füllen Sie Ihre Kasse mit den spärlichen Eintrittsgeldern. Nur Attraktionen locken das Publikum. Gut !!

**19. DIE SIEDLER**  
Neben Battle Isle 2 ein weiterer Chartstürmer von Blue Byte. Im Schutze der eigenen Burg gilt es das Land zu bebauen und Wohnraum zu schaffen. Ein Spielerlebnis das jedem ein Begriff sein sollte. Minimum ist das Demo !!

**20. OSCAR**  
Jump & Run vom Allerfeinsten. Was bislang von Consoles vorgeführt wurde, gibt es ab sofort auch für den PC. Ein fantastisches voll spielbares Level, das keine Wünsche offen läßt - aber überzeugt auch selbst !!

## BESTELLTELEFON

0911 / 35 53 53 FAX an 0911 / 35 53 57

## ODER CUPON AN

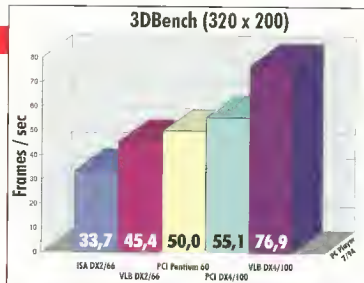
ASTAT MEDIA GMBH

Kloster-Demoservice  
Koblenzstraße 41  
90408 Nürnberg

ALLE DEMO	ODER DAS ORT
1. Raptor (Shareware)	1. Raptor 88,00 DM <input type="checkbox"/>
2. Pinball (Shareware)	2. Pinball 79,00 DM <input type="checkbox"/>
3. Anstoss (playable Demo)	3. Anstoss 78,00 DM <input type="checkbox"/>
4. Tubular Worlds (playable Demo)	4. Tubular Worlds 69,00 DM <input type="checkbox"/>
5. Themenpark (playable Demo)	5. Themenpark 84,00 DM <input type="checkbox"/>
6. Die Siedler (playable Demo)	6. Die Siedler 89,00 DM <input type="checkbox"/>
7. Oscar (playable Demo)	7. Oscar 89,00 DM <input type="checkbox"/>
Alle 7 Demo/Sharewareprogramme auf 110 Dollarbasis gibt's zum Preis von <b>24,95 DM</b> <input type="checkbox"/>	
*Preis & Verpackung in Sendung (inkl. 4DM / Ausland der 10DM / Island Nachnahme 100%)	

Adresse \_\_\_\_\_

Zahlungsmittel: ☐ BANKEINZUG ☐ NACHNAME ☐  
☐ Kasse ☐ Scheck / BAR ☐  
 PLZ \_\_\_\_\_  
 Bank \_\_\_\_\_ Unterschrift \_\_\_\_\_



Das Testprogramm »3DBench« verwendet die in 3D-Spielen am häufigsten genutzten Befehle und den normalen VGA-Grafik-Modus. Damit gibt es recht genau wieder, wie sich klassische 3D-Simulationen auf dem entsprechenden PC verhalten.

schrumpfen die von Intel hochgelobten Geschwindigkeitsvorteile gegen Null. Profi-3D-Software profitiert von den wesentlich schnelleren Fließkomma-Berechnungen, Spiele hingegen rechnen weniger genau mit Integer-Arithmetik und die ist auf einem Pentium nur ein paar Prozente schneller.

### PCI - Grau ist alle Theorie

Als der Vesa Local Bus 1993 zum Shooting Star der PC-Szene wurde, kamen die Kritiker aus dem Profi-Lager aus dem Meckern nicht mehr raus. Da der Vesa Local Bus eigentlich gar kein Bus ist, sondern eine direkte Verbindung Prozessor-Steckkarte ohne verlangsamende Protokolle und Komponenten darstellt, hatte er laut diesen Experten keine Zukunftschancen. Nicht zuletzt der Stolperstein Pentium sollte Vesa Local Bus zu Fall bringen: Da der Pentium theoretisch mit 64 Bit gleichzeitig

## Der Pentium ist teurer, aber langsamer als ein DX4-Chip...

hantiert, VLB aber nur 32 Bit am Stück entgegennehmen kann, wären Wartezeiten bei der Kombination VLB und Pentium vorprogrammiert; ähnlich wie der nur 16-Bit-breite alte ISA-Bus ein Flaschenhals für den 32-Bit-breiten 386 und 486 ist.

PCI soll diese und andere Probleme in den Griff kriegen. Der PCI-Bus ist ein vom Prozessor völlig entkoppeltes Interface mit 64 Bit Breite und 33 MHz Taktfrequenz. Daraus rechnen Theoretiker sofort aus, daß bis zu 132 MByte in der Sekunde über diesen Bus gejagt werden könnten (die Übertragung eines 64 Bit großen Wertes dauert zwei Takte). VLB würde hingegen auf einem 33 MHz DX2/66-PC maximal die Hälfte erreichen; bedingt durch Wartezyklen auf Grafikkarten sogar wesentlich weniger. Und noch ein Vorteil von PCI: Nachdem der Prozessor die Daten auf den Bus gegeben hat, kann er gleich weiterarbeiten. Bei VLB hingegen muß der Prozessor warten, bis das Byte in der Grafikkarte angekommen ist.

Außerdem soll mit PCI ein völlig neues Installations-Gefühl erreicht werden. Wer bei alten ISA-Karten noch mit Adressen, IRQs und DMAs hantieren mußte, kann dank »Plug &

Play« einfach die Karten einstecken, den PC einschalten und sich zurücklehnen – der PC konfiguriert sich selbst. Da PCI-Karten mit jedem beliebigen PCI-Interrupt laufen sollen und auch sonst völlig frei konfigurierbar sind, geht die Technik sogar soweit, daß eine PCI-Grafikkarte nicht nur in einem PCI-PC, sondern auch in einem PC-Macintosh oder einem PCI-Alpha-RISC-PC funktionieren soll.

Was aber auf dem Papier so toll klingt und in einigen PC-Zeitschriften immer als Revolution gefeiert wird, hat sich innerhalb kürzester Zeit zu einem wahren Alptraum entwickelt. Tatsache ist: PCI entpuppte sich als derart verwachsener Standard, daß man entweder Glück oder ein Hardware-Labor mittlerer Größe braucht, um einen damit ausgestatteten Rechner selber zu konfigurieren. Eine PCI-Grafikkarte funktioniert beileibe nicht in jedem PCI-PC. Wenn das BIOS die Karte nicht mag oder die beiden Hersteller unterschiedliche Vorstellungen vom Timing auf dem Bus haben, bleibt der Monitor dunkel. Unter der Hand erzählt ein namhafter Grafikkarten-Hersteller, daß er für einen anderen namhaften PC-Hersteller 500 Grafikkarten in Handarbeit zusammenlöten und auf dessen Computer anpassen mußte. Wer einen fertig konfigurierten Rechner kauft, merkt nicht, ob daran gepusht wurde, um ihn »kompatibel« zu machen. Wenn Sie einen solchen PC haben und später die Grafikkarte austauschen oder eine neue PCI-Karte einbauen

## So TESTEN WIR

Um das Rennen DX4/VLB gegen Pentium/PCI zu entscheiden, verwendeten wir eine Reihe von Testprogrammen, darunter das PD-Programm »3DBench« und ein neues Testprogramm auf Basis von »Microsoft Flight Simulator 5.0«. Bei diesem Testprogramm werden bestimmte Szenen aus F55 angelegt; ein Navigations-Instrument wird dabei durch eine Anzeige ersetzt, die die »Frames/sec« anzeigt. Das ist die Anzahl der Bilder, die der F55 pro Sekunde darstellt. Je mehr Bilder pro Sekunde auf den Bildschirm gebracht werden, desto flüssiger ist die Grafik.

Der F55-Benchmark liefert für jeden PC acht Werte, von denen wir einen ausgesucht haben: Wir testen den SVGA-Modus bei voll eingeschalteter Szenarie; in diesem Modus muß am meisten gerechnet werden (Prozessor) und am meisten auf dem Bildschirm gezeigt werden (Bus & Grafikkarte).

Um die Ergebnisse nicht durch unterschiedliche Videochips zu verfälschen, verwendeten alle Testrechner (bis auf das ISA-Modell) eine Grafikkarte auf Basis des Visian-964-Chips von 53. Dieser neue 64-Bit-Chip ist speziell für VLB und PCI ausgelegt und zählt zu den schnellsten der Branche. Frühere Kinderkrankheiten der 53-Chips im DOS-Modus wurden diesem Modell vollständig abgeheilt; es lieferte auch auf dem VLB-DX2/66 eines der besten Ergebnisse.

Von mehreren Testrechnern, die uns zur Verfügung standen, haben wir jeweils das schnellste Modell in den Test genommen. Dazu gehörte ein DX4/100-PCI der Firma Vabis, ein DX4/100-VLB der Firma IBM, ein Pentium-60-PCI der Firma Excom und ein DX2/66-VLB der Firma Waibel. Als Vergleichsmaßstab haben wir in den DX2/66 noch testweise eine der schnellsten ISA-Bus-Grafikkarten, die Speedstar 24X (wird nicht mehr hergestellt) eingebaut. Bei den schnelleren Rechnern haben wir auf einen ISA-Test verzichtet; der Geschwindigkeitsverlust wäre hier noch drastischer als beim DX2/66.

Die beiden hier abgedruckten Ergebnisse haben wir mit einer Reihe von anderen Testprogrammen (Vidspeed, VGASpeed, VBench) auf Plausibilität geprüft.

Alle Testprogramme sind unter anderem über CampusServe in den Foren GAMERS und ESFORUM zu erhalten; sie befinden sich auch auf den CD-ROMs der Zeitschrift »CD Player«. Der F55-Benchmark, welcher eine installierte Version des F55 voraussetzt, wird sich auf CD Player 3/94 befinden.



# Ran an die Mäuse!



**CASHBOX**

MIT SPARSPIEL  
ZUM SPARZIEL



**X-SPORTS**

MIT AKTUELLEN  
STREETBALL-INFOs



**TRENDBOX**

MIT INSEKTEN  
ZUM ESSEN

UND MIT VIELEN  
GEWINNSPIELEN

BEI DENEN SICH DAS  
MITMACHEN LOHNT

Die FOXBOX. Das erste digitale Trendmagazin auf zwei Disketten. Ultimatativ interaktiv. Nur echt von Schwäbisch Hall. Wo? Natürlich bei allen Volksbanken und Raiffeisenbanken. Oder direkt bei Schwäbisch Hall: Hotline 0791 / 46 46 66. Kosten? Die limitierte erste Auflage der FOXBOX 1/94 gibt's geschenkt. Danach wird eine Schutzgebühr von DM 5,- fällig. Holt sie Euch, solange der Vorrat reicht.



Im Finanzverbund der  
Volksbanken Raiffeisenbanken

**Schwäbisch Hall**

Auf diese Steine können Sie bauen



en wollen, werden Sie Ihr blaues Wunder erleben. Statt »Plug & Play« (Einstecken und loslegen) heißt es dann »Plug & Pray« (Einstecken und beten).

PCI hat zahlreiche andere Probleme: Viel Spaß beim Setup, wenn Ihre Soundkarte im PCI-Rechner keinen Ton von sich geben will. Viele PCI-Boards blenden nämlich automatisch die Soundblaster-IRQs 5 und 7 (und meistens auch 9) einfach auf PCI-Interrupts A, B und C um. Damit steht der IRQ einer ISA-Karte nicht mehr zur Verfügung. Gewiß, dieses »Feature« kann man meistens abschalten, aber ob dann die Grafikkarte noch läuft?

Wer Hilfe braucht, findet Anregungen bei den Kollegen von der Zeitschrift »c't«. In der Ausgabe 5/94 konnte man unter anderem auf 6 Seiten diverse Bugfixes, Hardware-Patches und Inkompatibilitäts-Listen für PCI-Boards finden. Und da sage noch einer, der Einbau eines CD-ROMs sei kompliziert...

## DX4 und VLB – Die Thronräuber

Wenn Sie also auf die vermeintlichen Experten hören, dann müßten Sie sich unbedingt einen Pentium-PC mit PCI-Bus kaufen, um neue Geschwindigkeitsdimensionen zu erreichen. Sollten Sie auf diesen Rat gehört haben, dann wundern Sie sich nicht, wenn die Software nicht viel schneller als auf Ihrem alten DX2/66 erscheint. In unseren neuen Spielbenchmarks war ein Pentium mit 60 MHz und PCI-Bus gerade mal 10 bis 15 Prozent schneller. Nur zur Klarstellung: Manche Windows-Programme sowie CAD- und 3D-

Profissoftware sind schneller, als die von uns gemessenen 15 Prozent. Aber wir sind eine Spiele-Zeitschrift und uns interessiert in erster Linie, wie sich Spiel-Programme, insbesondere 3D-Simulationen, verhalten. Und da sieht es für den PCI-Pentium übel aus. Die über tausend

Mark Aufpreis zu einem 486DX2/66-System sind in diesem Fall zum Fenster rausgeworfen.

Den wahren Quantensprung schaffen die beiden Außenseiter, denen die Experten keine Zukunft vorhersagten. Intels neuer »DX4«-Chip ist eine Erweiterung des 486-DX2 (Intel läßt bei den neuen Chips die Bezeichnung 486 weg). Wichtigstes Merkmal: Der DX4 läuft intern rund dreimal so schnell wie extern. Ein auf 33 MHz getrimmter Rechner benutzt einen DX4/100, der intern mit rund 100 MHz dank Takt-Verdreifachung läuft. Außerdem hat Intel an anderen Details gefeilt: So soll die »Integer-Multiplikation«, ein in 3D-Spielen sehr oft verwendeter Befehl, beschleunigt worden sein. Wie beim Pentium wurde auch beim DX4 der interne Cache vergrößert. Der DX4 ist erhältlich in einer 75-MHz-Variante, wobei der Rest des Systems auf 25 MHz läuft (hauptsächlich für Laptops und Stromspar-PCs gedacht) und einer 100-MHz-



Der Flight Simulator 5.0 läßt sich mittels eines Zusatzes zum perfekten Spiele-Benchmark umrüsten

Variante für besonders flotte Schreibweise-Computer.

Die brandneuen DX4-Rechner gibt es, je nach Hersteller, mit PCI oder VLB. Wir testeten von mehreren Firmen die aktuellsten Modelle und

konnten so nicht nur den DX4 mit dem Pentium, sondern auch PCI mit VLB vergleichen. Erstes Ergebnis: Der DX4/100 läuft dem Pentium davon. Abgesehen von Programmen mit viel Fließkomma-Arithmetik ist der DX4/100 grundsätzlich zwischen 10 und 30 Prozent schneller als ein Pentium. Er schlägt sogar die theoretischen Voraussagen im Vergleich zu DX und DX2-Prozessoren. Ein DX4 ist tatsächlich bis zu viermal schneller als sein Gegenstück ohne Taktvervielfachung. Gerade die beschleunigte Integer-Arithmetik läßt bei 3D-Spielen die Muskeln spielen.

Das zweite verblüffende Ergebnis unserer Testreihe: Die angeblichen Tempovorteile von PCI platzen beim Nachmessen wie eine Seifenblase. Egal, welche Benchmarks wir auch verwendeten: Die VLB-Rechner gewannen jedes Rennen mit weitem Vorsprung vor den ansonsten identischen PCI-PCs. Offensichtlich sind die derzeit benutzten PCI-Chips einfach nicht in der Lage, mit den Spiele-Datenmengen fertig zu werden, und legen dem PC noch längere Pausen auf als der angeblich so langsame VLB. Dieses Ergebnis versetzt für Spiele-Fans dem Pentium den endgültigen Todesstoß, denn Pentium-PCs mit VLB sind praktisch nicht mehr lieferbar. Aufgrund der PCI-Versprechen hat jeder Hersteller seine Pentium-Reihen auf PCI umgestellt.

Damit brechen schwerere Zeiten für Intel an, die für den Herbst 1994 den Pentium als den Heimcomputer-Chip schlechthin verkaufen wollen. Denn die Fakten sprechen gegen einen Pentium-Kauf: Ein DX4/100-PC mit Local Bus ist nicht nur schneller sondern auch um ein paar Hundertmarken preiswerter. Damit empfiehlt sich der DX4/100 als zur Zeit beste Wahl für die Spiele-PCs von morgen. (bs)

## PCI versetzt dem Pentium den endgültigen Todesstoß...

## DAS ENDE DER FAHNENSTANGE

Mit dem Vision 964 von S3 liegt einer der ersten Chips der »64-Bit-Generation« vor. Diese neuen Chips sind unter Windows wahre Geschwindigkeitswunder. Unter DOS hat sich aber nicht viel geändert: »Alte« 32-Bit-Chips sind auch nicht langsamer in Spielen. Der Grund: Die neuen Grafikchips sind insbesondere für hochauflösende Grafik in mehr als 256 Farben optimiert. Mit Tricks wie »linearer Adressierung« werden die Möglichkeiten der Grafikkarten ausgeschöpft. Dazu benötigt man allerdings spezielle Windows-Treiber-Programme. Unter DOS wird nichts schneller, denn dort muß die Karte VGA-kompatibel bleiben.

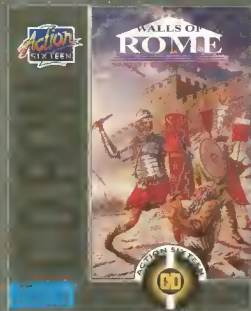
Der PC Player-Redaktion lagen mehrere Grafikkarten dieser neuen Bauart vor; da sie sich in Benchmarks aber praktisch überhaupt nicht unterscheiden (die Messwerte lagen nur um etwa 3 Prozent auseinander) verzichten wir auf einen ausführlichen Grafikkarten-Test. Wir werden allerdings für eine der nächsten Ausgaben eine »Ausreißer«-Liste zusammenstellen, welche Spezial-Grafikkarten ausführt, die unter DOS langsamer als der Standard sind. Dazu zählen beispielsweise die Matrox-MGA-Karten sowie Karten mit IIT-Chips. Wer varnächlich spielt, sollte von diesen Karten die Finger lassen.



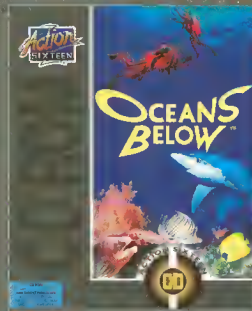
JACK NICKLAUS' GOLF - CD, PC & AMIGA



WORLDS OF LEGEND - CD, PC & AMIGA



WALLS OF ROME - CD & PC



OCEANS BELOW - CD ONLY



THE ANIMALS - CD ONLY



SPACE SHUTTLE - CD ONLY





# MICROSOFT JUNIOR



**Mit den Anwendungsprogrammen der »Microsoft Kids«-Reihe verhält es sich ähnlich wie mit »Kinder-Schokolade«: In erster Linie für Kinder und Jugendliche konzipiert, munden sie auch Erwachsenen vortrefflich.**

**S**teht die Anschaffung eines Autos für Einkaufsfahrten und Spritztouren in der Großstadt an, würden Sie kaum einen Tieflader anschaffen. So ein Monstrum kostet nicht nur ein Vermögen, sondern ist von einer gewissen Unhandlichkeit, wenn es um das kunstvolle Einflutschen in enge Parklücken geht. Mit so mancher Software für den Heimbereich ist es nicht viel anders: Fast jedes hochgezüchtete Monster jenseits der Versionsnummer 5 bringt Windows nahezu zum Stillstand, müde die Festplatte tüchtig voll und strotzt mit Funktionen, die kein Normalsterblicher jemals brauchen wird. Kombiniert man diese Ärgernisse noch mit meterlangen Pull-down-Menüs und verquerer Bedienung, kehrt so mancher Anwender wieder zu Kuli und Karopapier zurück, um seine Korrespondenz zu erledigen.

Daß selbst eine Textverarbeitung Charme und Witz haben kann, beweist ausgerechnet Microsoft. Die »Word«-Erfinder veröffentlichten in diesen Tagen die deutschen Versionen ihrer ersten beiden »Microsoft Kids«-Programme. »Creative Writer« und

»Fine Artist« sind keine Lernspiele, sondern durchaus gehaltvolle Anwendungs-Programme mit kindgerechter Aufmachung. Die ist so knuffig und cool geraten, daß auch so mancher Erwachsener in Versuchung geführt wird.

## Creative Writer

Nach Windows sieht hier gar nichts mehr aus: Bunte Bilder und süße Icons statt müder Menüpunkte, Hilfstexte werden per Sprechblase von einer Comicfigur vorgeflüstert, putzige Soundeffekte begleiten einzelne Aktionen. Wir befinden uns in der Schreibwerkstatt von Max und seinen Freunden. Hier kann man einen neuen Text beginnen, sich fertige Geschichten ansehen, zur Inspiration Bilder betrachten, eine Zeitung gestalten, Poster designen oder eine Glückwunschkarte entwerfen: Der »Creative Writer« macht seinem Namen alle Ehre.

Hinter der schnuffigen Präsentation stecken alle wichtigen Funktionen, die man auch als Privatwender nicht bei einer Textverarbeitung missen möchte. Bis hin zu Rechtschreibprüfung, Thesaurus, Layout-Funktionen und »Undo« bietet dieses Kids-Programm vieles, das auch den Eltern Freude macht. Lediglich bei Büro-typischen

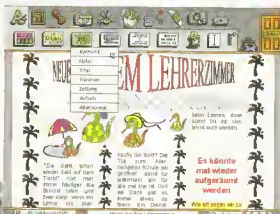
Features wie z.B. Serienbriefen oder dem Importieren von Files aus anderen Programmen wurde gespart. Das macht durchaus Sinn; schließlich soll Creative Writer nicht in den gefährdeten Menü-Overkill »professioneller« Textverarbeitungen ausarten.

Bei den Spaß-Funktionen haben die Autoren jede Menge neue Ideen ausgebrütet. Das Ändern von Schriftart, Größe, Farbe oder Form der einzelnen Wörter kennt man von »Print Shop Deluxe« und Konsorten. Aber bei welchem anderen Programm können Sie jedem Wort einen Soundeffekt zuordnen oder die »Bilderbuch-Funktion« anwerfen? Creative Writer forstet den Text nach bekannten Hauptwörtern durch und verziert diese mit einem passenden Sticker – süß! Einzelne Wörter läßt man blinken und themen oder peppt sie mit Bildchen auf.

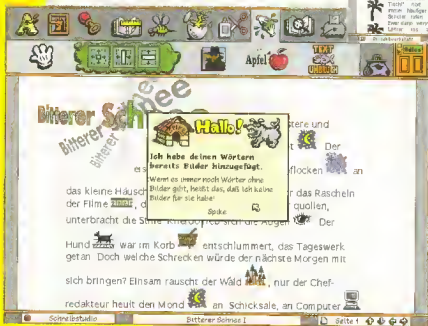
**Genial: Creative Writer »kennt« Hauptwörter und malt das passende Bild dazu. Sie können einzelne Wörter auch mit Soundeffekten verknubbeln.**



Creative Writer und Fine Artist benutzen ähnliche Menü-Strukturen



Schülerzeitungs-Design gelingt äußerst fein



wendbaren Bildern und Beispielen (z.B. die erste Seite einer Schülerzei-

tung) sorgen für den pädagogischen Kniff. Hier werden die Kids nicht nur durch die unverkrampte Aufmachung und originelle Spezialeffekte vor die Textverarbeitung gelockt; die Software bemüht sich auch um reichlich Kreativitäts-Impulse. Diese Anschaffung bereitet nicht nur die Sprößlinge auf den Umgang mit Computern und »ernsthafter« Software vor; mit Creative Writer können Sie natürlich auch normale Briefe ohne die neckischen Spezialeffekte schreiben und ausdrucken. Wenn nicht das eigenwillige Textfile-Format der Marke »nur zu sich selbst kompatibel« wäre, käme so mancher PC Player-Redakteur in Versuchung, seine Ergüsse künstig mit dieser »Kinder-Software« zu schreiben.

### Fine Artist

Der zweite Vertreter im Kids-Duo ist das Malprogramm »Fine Artist«. Auch hier steht die Förderung der Kreativität im Vordergrund. Zwar kann man auch wie in einem Malbuch einfärben oder aus Stickern ein Bild aufbauen; trotzdem versucht das Programm zum Selbstermachen anzuregen. Zwei kleine Kurse zum Thema Malen und Zeichnen sollen Grundbegriffe beibringen. Sehr interessant ist der zweite dieser Kurse, bei dem es um das Thema »Dreidimensionale Darstellung« geht. Es wird am Bildschirm erklärt, warum der Mensch in Bildern räumliche Tiefe zu sehen glaubt und wieso man auch auf einem »flachen« Foto nahe und ferne Gegenstände unterscheiden kann.

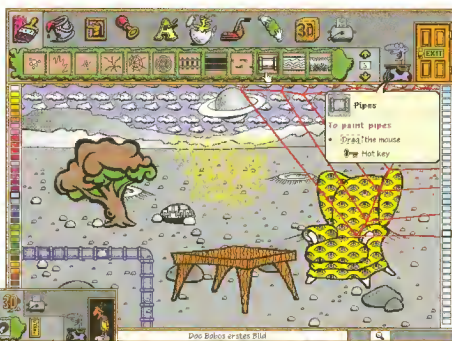
Anders als der Writer eignet sich Artist allerdings kaum als Ersatz für Papas Malprogramm. Da sich weder Bildgrößen, noch Farbpaletten, noch Export-Formate definieren lassen, bleibt Artist ein in sich geschlossenes System. Was innerhalb des Programms gemalt wurde, kann man bestenfalls ausdrucken. Die praktische Anwendung des Zeichnens wird trotzdem beachtet. Kinder sollen nicht nur drauflos malen,

sondern auch die Möglichkeit haben, konkrete Projekte zu verwirklichen. So kann unter anderem eine Bildershow zusammengestellt werden, ähnlich einem Dia-Vortrag. Praktischer sind die Projekte »Sticker« für Aufkleber und Buttons sowie »Comic Strip« für kurze Comics.

Die Menüs und Funktionen sind identisch zum Writer angeordnet und haben mit dem üblichen Windows-Look eigentlich gar nichts zu tun. Die oberste Bildschirmzeile enthält die Oberbegriffe als Bildsymbole, unterhalb werden immer die dazu passenden Funktionen angezeigt. Darunter befin-

den sich eine Menge Funktionen, die man in normalen Malprogrammen vergeblich sucht – beispielsweise den »PopArt«-Filter, der für Warhol-ähnliche Effekte sorgt.

Microsoft hat darauf verzichtet, normale Malwerkzeuge nachzubilden, wie bei »PC Paintbrush« oder »Eractal Design Painter«, wo Sie mit simulierten Kreiden, Farben, Stiften und anderen Materialien umgehen. Dafür hat Microsoft Werkzeuge, die es in Wirklichkeit nicht gibt: zum Beispiel einen Spinnennetz-Generator, einen Schienen- und Röhrenleger (der automatisch Kurven und Weichen baut) oder einen »Fußstapformat«, der unter dem Mauszeiger Fußspuren erzeugt. Wie beim Writer werden Kinder vor dem obskuren MS-DOS-Dateisystem so weit wie möglich bewahrt. Jeder Anwender



Malprogramm Fine Artist: Heute malen wir mit dem Röhrenleger

hat eine eigene Arbeitsmappe und dort können die Bilder mit Namen von maximal 32 Zeichen abgelegt werden. Beide Programme setzen geschickt eine spaßige Präsentation ein, die zu freiwilligen Sessions motiviert. Spritzige Grafik- und Sound-Effekte; dazu gut konzipierte Software in Microsoft-Qualität – diese »Kinder-Anwendun-

gen« sind momentan konkurrenzlos. Für aufgeweckte Kids zwischen 8 und 14 ein schöner (und ganz nebenbei lehrreicher) Spaß.

(hl/b)

### CREATIVE WRITER FINE ARTIST

Hersteller: Microsoft, Oberschleißheim

Preis: je ca. 120 Mark

Benötigt: 386er mit 4 MByte RAM, Super VGA und Windows 3.1.

Anleitung: Deutsch; Bildschirmtexte: Deutsch.



Entwicklungen oder deutlich verbesserte Umsetzungen testen wir besonders ausführlich. Quasi unveränderte Adaptationen von Disketten-Titeln werden etwas kürzer abgehandelt.

Auch bei der Gesamtwertung von CD-Programmen zählt allein der Spielspaß: Wird ein Floppy-Programm 1:1 auf CD übergenudelt, ist dies nicht besonders originell. Wir übernehmen dann die Gesamtwertung von der Disketten-Version. Eine Aufwertung können CD-Versionen nur bei deutlichen spielerischen Verbesserungen erwarten. Schnickschnack wie z.B. leicht überarbeitete Musik reichen nicht, um mehr Punkte bei der Gesamtwertung zu kassieren. (hl)



An diesem  
Zeichen  
erkennen  
Sie CD-  
ROM-Tests

## DAS TEST-TEAM



### HEINRICH LENHARDT

Was ein Ball rollt, ist Lenhardt nicht fern: Der Sportspiel-Enthusiast der Redaktion fühlt sich bei Fußball, Golf & Co. am wohlsten. Er wütet auch gerne bei Adventures und Strategiespielen, dazwischen bei der TU München über Schreibtisch-Aufräumetechniken und würde sein Debütalbum gerne von Jim Steinman produzieren lassen.

### BORIS SCHNEIDER

Als Textabenteurer-Pianier der alten Schule nimmt er die neuen Grafik-Adventures besonders gerne unter die Lupe. Schätzt auch knifflige Denksparaufgaben und alles, was fliegt – von der Weltraum-Action in 3D bis zur Simulation. Als alten Programmierer interessiert ihn stets die technische Seite der neuen PC-Spiele.



### JÖRG LANGER

Wer alle bisherigen Ultima-Titel eigenhändig gelöst hat, verrät eine gewisse Neigung zu Rollenspielen. Jörg sezziert nicht nur dieses Genre mit kundiger Strenge, sondern packt auch gerne Neuheiten aus dem Bereich Strategie & Taktik ins Laufwerk. Schießt hier und da mal eine Festplatte, ist aber ansonsten ein echt netter Kerl.

### FLORIAN STANGL

Kommt nur aus Kostengründen nicht mit einer F-14 zur Arbeit: Thrustmaster Stangl ist derjenige, der beim Eintreffen einer neuen Flugsimulationen am lautesten „Meinst! Meinst!“ ruft. Wenn er in einsamen Nächten nicht gerade durch Polygon-Wälder driftet, greift er gerne zu einem der seltenen guten PC-Actionspiele.



### SPECIAL GUESTS

Zum Zirkel der „Gastautoren“ gehören Fachjournalisten, die nicht fest bei uns angestellt sind, aber regelmäßig Beiträge für PC Player abliefern. Das aktuelle Line-Up besteht aus gestandenen Kollegen wie Anatol Lacker (cl) und Winnie Forster (wi). Mitunter gönnt uns auch Ralf D. Busch eine seiner geschliffenen Stories. Jeden Monat zeichnerisch aktiv wird Comic-Künstler Ralf Boyke, der Mann hinter Starkiller und anderen finsternen Geheimnissen.

# Spielen Sie mit!

**SOFT & SOUND**  
bietet die riesen Auswahl der  
aktuellsten **COMPUTER SPIELE**,  
**EROTIK-SOFTWARE** und  
**HARDWARE HITS!**

**JETZT ABHOLEN**

## Mitglieder sind Mitspieler

Mitgliedschaft hat viele Vorteile:

- Kostenlos - Zu Hause - Soft- und Hardware testen
- Verbilligt Einkaufen
- Neuheiten Service
- Kostenlos Demo-PCs abräumen
- PC - Doktor
- PC - Führerschein & Infoveranstaltungen auf Anfrage

Informationen, Preislisten und  
Sonderangebote erhalten Sie beim  
**SOFT & SOUND - SHOP** in Ihrer Nähe!



Alle Soft- und Hardware Hits  
werden sofort ausgeliefert.  
Bestellen Sie per Telefon.

Alle Filialen versenden direkt an Sie.

52026 Aachen	Schuldr. 4	02 41-301 31
59755 Arnberg-Nehem	Lange Wende 30	0 29 32-10 94
51465 Bergisch-Gladbach	Hauptstr. 71	0 22 02-4 46 24
10551 Berlin	Oldenburger Str. 44	0 30-39 62 8 21
12287 Berlin	Oudendorp Str. 13	0 30-71 38 59 9
33615 Bielefeld	Schloßhof Str. 1	05 21-13 80 33
53123 Bonn	Limpcher Str. 22	02 28-62 50 76
38118 Braunschweig	Holwede Str. 10	05 31-50 82 31
47051 Duisburg	Ulrichstr. 2-4	02 03-210 84
40477 Düsseldorf	Gnisenauer 1	02 11-49 10 187
91054 Erlangen	Lutpoldstr. 15	0 91 31-2 66 58
79106 Freiburg	Lehnener 24	07 61-28 71 12
58055 Hagen	Bergischer Ring 5	0 23 31-2 67 74
22083 Hamburg	Beethovener 57	0 40-22 46 33
20144 Hamburg	Beim Schump 21	0 40-45 81 15
24116 Kiel	Sternstr. 18	0 41-97 00 46
50808 Köln	Markenbühlchen Weg 24	02 61-318 48
50670 Köln	Von-Weert-Str. 20-22	0 22 12-12 18 06
47807 Krefeld	Kölner Str. 405	0 21 51-30 04 09
23564 Lübeck	Wankenkstr. 7	0 451-79 43 45
67063 Ludwigshafen	Kreuzstr. 8	06 21-63 27 22
39112 Magdeburg	Braunschweiger Str. 104	0 391-4 26 82
68159 Mannheim	Jungbuschstr. 3	06 21-10 12 03
41965 Mönchengladbach	Neusser Str. 210	0 21 61-60 15 36
48147 Münster	Federländer 8	0 51 71-7 29 23
66536 Neunkirchen	Bahnhofstr. 13	0 68 21-2 67 97
41460 Neuss	Hammstr. 20	0 21 31-27 89 67
49074 Osnabrück	Hirschhof-Heide Str. 7	05 41-21 32 30
31224 Peine	Eichstr. 14	0 51 71-7 29 23
85523 Pfauen	Stremensanger 25	0 37 41-22 45 27
24306 Plön	Löbches Tor	0 59 71-22 19
48431 Rheine	Auf dem Thee 8	0 45 32-81 84
27721 Ritterhude	Reckstr. 47	0 42 92-98 76
65373 Schiffweiler	Kreiskir. 18	0 68 21-63 21 63
38300 Wolfenbüttel	Heumattien Weg 23	0 53 31-61 80 20
38440 Wolfsburg	Laubergstr. 63	0 53 61-3 74 74
67547 Worms	Luxemb. 10	0 67 41-8 84 44
35576 Wetzlar	Altenbergstr. 30	0 64 41-5 45 20

**Werden Sie SOFT & SOUND Händler**

über on-line Service Agentur

Rethelstraße 130 · 40237 Düsseldorf · Tel. 02 11-61 30 84 · Fax 02 11-64 11 23



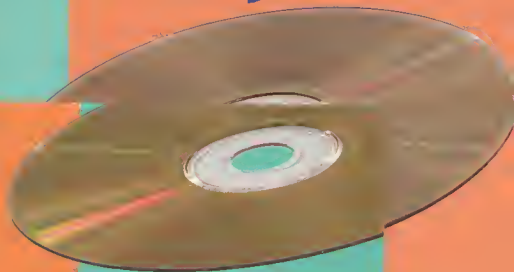
Mehr als  
**650**  
Megabyte  
Demos

Überzeugen Sie sich. **Testen Sie jetzt CD PLAYER.**



# **R kennenlernen – zin plus CD für nur DM 9,90!**

**NEU**



**Karte wegschicken –**

**CD PLAYER** für  
nur **DM 9,90** holen!

**CD PLAYER**, Ausgabe 3, bringt: CD Pflege: Was tun mit

zerkratzten CDs? – Sony MiniDisc: CD-ROM-Konkurrenz? Und vieles

mehr. Lassen Sie sich überraschen! Holen Sie

sich Magazin plus CD zum

**Sensationspreis**

**von nur DM 9,90.**

**Bestellen Sie gleich  
mit der Karte oder  
faxen Sie uns  
089/20 24 02 15**

# WELTMEISTER-CHECK

Natürlich ist Fußball nur ein Spiel – aber wenn alle vier Jahre die Weltmeisterschaft stattfindet, verfolgen echte Fans die Live-Übertragungen mit religiöser Ergriffenheit. PC Player bereitet Sie auf den World Cup vor, empfiehlt die spannendste Fußball-Software und outet Ersatzbank-Drücker.

**D**er Kühlschrank gefüllt, die Freundin in den Urlaub beordert, die Fernbedienung mit frischen Batterien bestückt: Für Fußballfreunde bescherte die Vorbereitung auf den Sommer mehr logistische Herausforderungen als das Anlegen der Winterschlaf-Nußvorräte eines Eichhörnchens. Die auf vier Wochen gedehnte Fußball-Weltmeisterschaft in den USA versammelt die ballgewandtesten Nationen der Erde in

einem Land der Soccer-Ignoranten. Die Medien spielen so gründlich mit, daß innenpolitische Verstimmung droht: Was sind schon die Landtagswahlen in Sachsen-Anhalt angesichts der Bedeutung des Vorrundenmatches Bulgarien – Griechenland? Hochrechnungen und der ganze Kram werden hastig in der Halbzeitpause abgehandelt, der traditionellen Periode bedächtiger Gänge zu Abort oder Getränkedeput.

Die Software-Industrie verläßt dem Glauben, daß angesichts unerbittlichen Fußball-Terrors auf allen Kanälen die Menschheit nur einen Wunsch hat: In das nächste Geschäft zu



Kritisches Software-Schiedsrichtergespann: Heinrich Lenhardt (links) und Martin Gaksch klickten sich durch den Bestand an PC-Fußballsimulationen



rennen, um sich eine Fußball-Simulation für den PC zu kaufen. Schließlich muß man trostlose Perioden der Verzweiflung und Monotonie (auch »spielfreie Tage« genannt) sinnvoll ausfüllen.

Doch neben den schimmernden, neuen Programmen, die wir im Testteil aktueller PC Player-Ausgaben besprechen, gibt es auch ein respektables Angebot an älteren PC-Fußballspielen. Machen die alten Kamellen womöglich mehr Spaß? Wozu Geld für eine sündhaft teure Neuheit verpulvern, wenn's das billige Oldie auch tut?

Unser Testergespann betreibt diese Art von Software-Auslese nicht zum ersten Mal. Heinrich Lenhardt und Martin Gaksch sichten vor vier Jahren im Vorfeld der WM 1990 das damalige Angebot (und prompt wurde Deutschland Weltmeister... wenn das mal kein gutes Omen ist).

## Wer kommt in den Testkader?

Strategie-lastige Fußball-Manager-Programme wurden in unserem Vergleich nicht berücksichtigt. Es tauchen ausschließlich Programme auf, bei denen Sie durch geschickten Joystick-Einsatz selber über den grünen Rasen fegen. Einige brandneue Fußballprogramme wurden zudem nicht rechtzeitig fertig, um in unserem Vergleich berücksichtigt zu werden. Sie bekommen trotzdem einen kompletten Überblick

## MULTI-SPIELER-FREUDEN



Gruppendynamik für Videospieler: World Cup Striker unterstützt den Fünf-Spieler-Adapter

Die Videospiel-Systeme Super Nintendo und Sega Mega Drive haben jedem 486-PC etwas voraus: Für Fußball-Fans bieten sie die bessere Auswahl an hochwertiger Software-Kast. Zum größeren Kicker-Angebot kommt ein Hardware-Gag, der sich MS-DOSern verschließt: Für die beiden Konsolen gibt es jeweils einen Vier- bzw. Fünf-Spieler-Adapter, der von einigen neueren Modulen unterstützt wird.

Angesichts der günstigen Grundpreise: Preise lahm sich für Fußball-Fans das Lieblingsspiel mit einem Videospiel als Zweitsystem. Je 200 Mark müssen Sie für ein Mega Drive bzw. ein Super Nintendo investieren. Dazu kommen gut 100 Mark für das Fußballmodul Ihrer Wahl plus ein weiterer Hunderter, wenn Sie per Adapter und zusätzlichen Joypads zu vier Spielern wallen.

Beim Mega Drive heißt die entsprechende Erweiterung »4 Way Play«, beim Super Nintendo »Multi Tap«. FIFA Soccer auf diesen Systemen bietet zu vier eine ganz neue Spaß-Dimension: Pro Team sind jeweils zwei Spieler fähig: die Mischung aus Teamwork und Rivalität sucht ihresgleichen.

Martin Gaksch, als Herausgeber des 16-Bit-Konsolenmagazins »Nintendoc« mit reichlich Videospiele-Sachverstand gesegnet, empfiehlt: »FIFA Soccer ist auch auf Mega Drive und Super Nintendo top. Speziell für Super Nintendo gibt es World Cup Striker, eine deutlich verbesserte Fortentwicklung der PC-Version, bei der per Adapter bis zu fünf Spieler gleichzeitig dribbeln können. Auf dem Mega Drive macht außerdem World Cup USA einen guten Eindruck. Und Kick Off 3 auf dem Super Nintendo hat mit den beiden Vorgängern nicht mehr viel zu tun und bietet Verbesserungen bei Grafik und Steuerung«.

Alle Programme benötigen VGA-Grafik; Super VGA wird von keinem aktuellen Fußballspiel unterstützt. Unter »Steuerungsart« unterscheiden wir, ob der Ball bis zur Abgabe am Fuß »klobt« (einfacher zu bedienen), oder ob er immer vor der Spielfigur herklickt werden muß (eine kompliziertere Technik, die in den 90er Jahren erstmals bei »Kick Off« verwendet wurde). Bei allen Testkandidaten Standard: Unterschiedlich starke Computergegner und einstellbare Spieldauer.

## DIE TESTKANDIDATEN

TITEL	HERSTELLER	CA.-PREIS	HARDWARE-MINIMUM
FIFA Soccer	Electronic Arts	DM 120,-	386er, 4 MByte RAM
Goal	Virgin	DM 60,-	286er, 2 MByte RAM
Italy 1990	Kixx	DM 30,-	286er, 640 KByte RAM
Liverpool	Grandslam	DM 70,-	286er, 640 KByte RAM
Lothar Matthäus	Ocean	DM 100,-	386er, 2 MByte RAM
Manchester Unit. Europe	Krisalis	DM 80,-	286er, 640 KByte RAM
Sensible Soccer	Renegade	DM 90,-	286er, 1 MByte RAM
Striker	Rage	DM 90,-	286er, 640 KByte RAM





Bill Herbert (links), Ikarus-Spielmagazin

SUPER CUP									
Platz	Team	Punkte	Platz	Team	Punkte	Platz	Team	Punkte	Platz
1	FC Bayern München	18	11	FC Schalke 04	10	21	FC Schalke 04	10	31
2	FC Schalke 04	16	12	FC Schalke 04	10	22	FC Schalke 04	10	32
3	FC Schalke 04	14	13	FC Schalke 04	10	23	FC Schalke 04	10	33
4	FC Schalke 04	12	14	FC Schalke 04	10	24	FC Schalke 04	10	34
5	FC Schalke 04	10	15	FC Schalke 04	10	25	FC Schalke 04	10	35
6	FC Schalke 04	8	16	FC Schalke 04	10	26	FC Schalke 04	10	36
7	FC Schalke 04	6	17	FC Schalke 04	10	27	FC Schalke 04	10	37
8	FC Schalke 04	4	18	FC Schalke 04	10	28	FC Schalke 04	10	38
9	FC Schalke 04	2	19	FC Schalke 04	10	29	FC Schalke 04	10	39
10	FC Schalke 04	0	20	FC Schalke 04	10	30	FC Schalke 04	10	40

**Striker bietet den flexibelsten WM-Madus.**  
Aus 64 Nationalmannschaften basteln Sie sich ein beliebiges Turnierfeld zusammen.

## WM-Splitter

Die Geschichte der Fußball-Weltmeisterschaften ist ein Schatzkästchen voller Kuriosa und Sensationen. Im entscheidenden Spiel der WM 1950 gewann Uruguay sensationell mit 2:1 gegen den favorisierten Gastgeber Brasilien. In Montevideo erhob sich das Parlament zu einer Gedenkminute und bei jungen Eltern kam vorübergehend der Vorname »Dosauno« in Mode – Übersetzung: »Zweizueins«. Erst acht Jahre später in Schweden gelang Brasilien der erste Finalsieg – mit dabei: ein 17-jähriger namens Pelé. In die Abteilung »Schadenfreude« gehört zweifelsohne die Siegesgewissheit im teutonischen Troß, bevor die Mannschaft der Bundesrepublik 1982 ihr erstes WM-Match gegen den Debütanten Algerien bestritt. Torhüter Toni Schuhmacher, unvergessener Experte für rhetorische Feinfühligkeit, äußerte vor dem Spiel den legendären Satz »Um in Schwung zu kommen, müssen wir Algerien nun mal wegputzen« – die Nordafrikaner gewannen mit 2:1. Freuen wir uns auf eine spannende Fußball-Weltmeisterschaft 1994 mit hoher Spielkunst, vielen Toren und starken Persönlichkeiten. Und wenn in den USA doch mal 0:0-Trostlosigkeit regiert oder Berti Vogts Ihre WM-Stimmung trübt, dann klemmen Sie sich vor eine PC-Fußballsimulation, um selber den Titel einzufahren. Auf den nächsten drei Seiten werden die Testkandidaten analysiert. (hl)

geboten: In diesem Feature bewerten wir aktuelle und ältere PC-Fußballspiele, die noch lieferbar sind. Über brandneue Fußballsimulationen, die nicht rechtzeitig für diesen Vergleich in unserer Redaktion eintrafen, werden Sie natürlich auch informiert. Nachzügler wie »World Cup USA '94« oder »Empire Soccer« werden im nächsten Testteil von PC Player ausführlich unter die Lupe genommen. So mancher Oldie konnte nicht berücksichtigt werden, weil er nicht mehr von den großen Distributoren gelistet wird. »Kick Off 2« wird niemand eine Träne nachweinen; außerdem soll bald eine verbesserte dritte Episode dieses Stollendramas erscheinen. Bei unserem Dauertest machte sich ein Manko bei der PC-Hardware unangenehm bemerkbar: Viele Rechner sind von Haus aus nur mit einem Game Port ausgerüstet. Ergo läßt sich nur ein Joystick anschließen; bei einem Match zwischen zwei Spielern muß eine arme Seele mit der Tastatur vorlieb nehmen. Nahezu jedes Fußball-Actionspiel ist ohne Joystick nicht vernünftig bedienbar. Vernünftige Duelle gegen einen menschlichen Gegner setzen deshalb eine Karte mit zwei Game Ports oder ein Joystick-Y-Kabel voraus. Etwas neidisch blickt der Sportfan ins Videospiele-Lager, wo zwei Anschlüsse seriennäßig sind – per Adapter können sogar vier Spieler gleichzeitig antreten (siehe Kasten).

## VIP-TIP

Wen interessieren schon die Ergebnistips von Trainern, Bundeskanzlern und anderen seichten Pseudo-Promis? PC Player befragte die Titanen der Softwarewelt nach ihrem Tip für das Weltmeisterschafts-Finale 1994!

<b>HOLGER FLÖTTMANN (ASCON):</b>	Deutschland – Italien	2:1
<b>FRITZ SCHÄFER (KINGSOFT):</b>	Deutschland – Italien	4:3
<b>MARTIN GAKSCH (Maniac):</b>	Deutschland – Holland	2:1 (trotz Berti)
<b>HEINRICH LENHARDT (PC Player):</b>	Brasilien – Holland	2:0

## IM ÜBERBLICK

KOPIERSCHUTZ	GRAFIKANSICHT	STEUERUNGSART	WM-MODUS	2-SPIELER-MODUS
Keiner	Isometrisch-schräg von der Seite	Ball klebt	Ja (aber zufällig ausgewählte Teams)	Gegeneinander und zusammen
Keiner	Von oben oder von der Seite	Ball klebt nicht	Nein (nur Liga und Pokal mit Vereinsteam)	Nur gegeneinander
Diskettenschutz	Von oben	Ball klebt	Ja (aber nur mit den Teams der WM 1990)	Nur gegeneinander
Keiner	Von schräg oben	Ball klebt meistens	Nein (nur englische Liga)	Nur gegeneinander
Diskettenschutz	Von oben oder von der Seite	Ball klebt	Nein (nur Liga und Pokal mit Vereinsteam)	Nur gegeneinander
Keiner	Von der Seite	Ball klebt	Nein (nur Europacup)	Gegeneinander und zusammen
Handbuchabfrage	Von oben	Ball klebt nicht	Nein (nur europäische WM-Qualifikation)	Nur gegeneinander
Diskettenschutz	Von schräg oben	Ball klebt	Ja (Gruppen beliebig zusammenstellbar)	Nur gegeneinander

## FIFA SOCCER



NEW  
TITELN

Electronic Arts' brandneuer Fußballbeitrag ist die grafisch leicht verbesserte Umsetzung eines Videospiels-Bestsellers. Originell die grafische Darstellung: Statt das Geschehen wie gehabt aus der Vogelperspektive zu zeigen, wählt man eine Art isometrisches 3D. Diese »schräge Seitenansicht« erlaubt eine detaillierte, attraktive Darstellung der Spieler-Animationen, ohne dabei die Übersicht zu vernachlässigen.

Ein realistischer Weltmeisterschafts-Modus ist im Prinzip dabei; allerdings werden die teilnehmenden Teams per Zufall vom Programm gewählt. Die exakte Gruppeneinteilung der WM '94 lässt sich dadurch nicht rekonstruieren. Dafür bietet FIFA Soccer reichlich Statistiken, verschiedene Spielstrategien und Steuerungsfinessen. Je nach Dauer des Feuerknopfdrucks wird geschlenzt oder gehämmert; aufwühlende Strafraumszenen mit Postenabrammern und talkativen Torhüter-Paraden kennzeichnen den Spielablauf.

## »LECKERBISSEN FÜR FANS«

**HEINRICH:** FIFA Soccer ist weder eine alte Krücke noch eine technisch inkompetente Amiga-Umsetzung – da wird man ja richtig dankbar. Die Darstellung ist schön übersichtlich, der Publikumsound sorgt für tolle Stimmung.

**MARTIN:** Dafür muß jeder PC-Besitzer einen Blumenstrauß an Electronic Arts schicken. Die Grafik hat Stil, die Steuerung ist durchdacht und der Ablauf spannend.

**HEINRICH:** Manchmal wird's etwas zu baldig. Weitschuß aus 40 Metern – klatsch, ins Tor. Ein bißchen Glück ist aber bei jeder Fußballvariante dabei.

**MARTIN:** Aber Du kannst bei FIFA Soccer wirklich tolle Finessen hinlegen. Flugkopfball, Hackentrick, Abseits – für Fußball-Fans ein Leckerbissen.

GRAFIK: GUT  
SOUND: SEHR GUT  
SPIELSPASS: SEHR GUT

## GOAL



BEFRIEDIGEND

Dino Dini verblüffte die Softwarewelt nicht nur durch seinen putzigen Namen, sondern bescherte der kleinen Firma Anco mit »Kick Off« und »Kick Off 2« auch zwei ausgesprochene Hits. Während diese flachen Fußballprogramme auf Amiga und Atari ST abschnitten, wurden die PC-Fassungen vehement vergurkt. Anco entwickelt indes »Kick Off 3« ohne Dino, denn der ließ sich vom Konkurrenten Virgin abwarben.

Das dort erschienene jüngste Dini-Werk hat den schönen Titel »Goal« und spielt sich ähnlich verquer wie die alten Kick Offs. Um den Ball zu stoppen, muß die Spielfigur still stehen und der Feuerknopf gedrückt sein; erst dann läßt sich ein geplanter Paß in die Tiefen des Raums jagen. Diese nicht eben leicht zugängliche Steuerung hat anscheinend auch die Leute bei Virgin beunruhigt. Man überredete Dino zu einigen Erleichterungen wie einstellbarer Geschwindigkeit und Trainingsmodus. Sie kicken wahlweise von links nach rechts oder von oben nach unten.

## »DÄMLICH WIE DIE VORGÄNGER«

**HEINRICH:** Es soll ja Leute geben, denen diese Kick Off Steuerung ganz toll gefallen hat.

**MARTIN:** Die werden sich über Goal freuen, das spielt sich nämlich genauso dämlich wie die Vorgänger. Bis ich hier mal einen plazierten Paß geschlagen habe, bin ich alt und grau.

**HEINRICH:** Das wäre übersichtlicher, wenn die Spielfeldgrafik den ganzen Bildschirm nutzen würde.

**MARTIN:** Als wuseliges Action-Fußball ist mir Sensible Soccer lieber. Ich kannte mit diesen Dino Dini-Dingen noch nie was anfangen. Gelbe Karte; der Nächste bitte.

GRAFIK: BEFRIEDIGEND  
SOUND: BEFRIEDIGEND  
SPIELSPASS: BEFRIEDIGEND

## ITALY 1990



BEFRIEDIGEND

Spiele zu Fußball-Weltmeisterschaften sind keine neuzeitliche Erfindung – das hatten wir alles schon einmal. Bereits 1986 penetrierte U.S. Gold die C-64-Besitzer mit der gräulichen Mexico-Aufarbeitung »World Cup Carnival«. Vier Jahre später setzte man das Spiel zur WM in Italien auch für PCs um. Was interessiert uns das 1994 noch? Nun, just jenes »Italy 1990« wurde auf dem Billigspiel-Label Kixx wiederveröffentlicht.

Für Schluppe 30 Mark können Sie die Originalteams von 1990 steuern. Da wuchern nostalgische Gefühle, wenn man in der Aufstellung auf Altkicker wie Klaus Augenthaler zurückgreifen kann. Der Spielablauf ist denkbar simpel. Mit dem Feuerknopf läßt man den Standardschuß aus; hat der Gegner den Ball, wird energisch gedrückt. Der historisch interessante Release des vier Jahre alten Schinkens hat kleine Nachteile: 16-Farben-Grafik und dumpfer AdLib-Sound; mehr ist technisch nicht drin.

## »SPERRE AUF LEBENSZEIT«

**MARTIN:** Weißt Du, was mir am besten an diesem Programm gefällt? Man kommt ganz schnell auf die DOS-Ebene zurück, indem man einfach die ESC-Taste drückt...

**HEINRICH:** Technisch sieht man Italy 1990 sein Entstehungsjahr natürlich an. Die Grafik ist recht geizig; die Steuerung sehr einfach.

**MARTIN:** Endlose Dribblings und dann der unhaltbare 45-Grad-Tarschuß. Auf Dauer höchst unbefriedigend und von dem grellen 16-Farben-Look kriegt man Kopfschmerzen. Ich beantrage Sperre auf Lebenszeit.

**HEINRICH:** Eben ein Billigspiel mit Trash-Charme und einem Fünkchen Nostalgiewert.

GRAFIK: MANGELHAFT  
SOUND: MANGELHAFT  
SPIELSPASS: MANGELHAFT

# DAS ORIGINAL ...

# BUNDESLIGA MANAGER



Für PC und AMIGA

Vom



empfohlen ...



**Großes Bonus-Info-Paket**  
für Amiga oder PC,  
lieferbar ab Juni 1994 gegen  
30,- DM in bar oder EC-Scheck  
bestehend aus:

- Ausführlicher Info-Broschüre,
- Spielbarer Demodiskette und
- einem wertvollem Überraschungsgeschenk

Zu bestellen bei:

Software 2000  
Stichwort „Bonuspaket“  
Postfach 110  
23691 Eutin



**SOFTWARE 2000**  
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Telefon: ( 0 45 21 ) 80 04 0 • Hotline ( 0 52 41 ) 98 60 10



# LIVERPOOL



Nach dem Erfolg, den Krisis mit seinen »Manchester United«-Programmen hatte, wollte Grandslam nicht talentlos zugucken. Mit »Liverpool« sicherte man sich die Lizenz für einen nicht minder traditionsreichen englischen Ligaveren. Sie spielen wahlweise eine komplette Saison in der englischen Liga, treten im Pokal an oder üben die Steuerung bei einer Trainingspartie ohne Gegenspieler. Weltmeisterschafts Freuden bleiben einem versagt. Das Spielfeld wird von schräg oben gezeigt. Die 3D-Perspektive erfreut sich der segensreichen Wirkung von Vektorberechnungen; dadurch wird flott rauf und runter gekickt. Sie steuern jeweils den Spieler ihres Teams, der dem Ball am nächsten steht. Per Feuerknopfdruck wird in Laufrichtung geballt.

## »FLUCH DER REGIONALLIGA«

**MARTIN:** He, wen steuere ich eigentlich? Sekundenlang ist niemand im Bild; unberechenbar wechselt der Spieler, den ich unter Kontrolle habe.

**HEINRICH:** Die Grafik ist der reinste Betriebsunfall. Die häßlichsten Sprites der jüngeren Sportgeschichte – und dann bekommt der arme Grafiker nur eckige Rundungen hin. Der Anstoßkreis ist ein herrliches Viereck.

**MARTIN:** Vernünftig dribbeln kann man auch nicht. Die verquere Steuerung sorgt für unmutierte Schußmanöver.

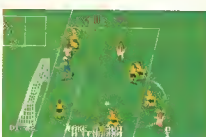
**HEINRICH:** Was ist das, der Fluch der Regionalliga? Da gehen sogar die Gesetze der Schwerkraft vorzeitig nach Hause. Der Ball prallt putzig auf wie ein Flummi. Jeder Kurzpaßversuch wird zum weiten Schlitterer – da wurde wohl jeder Grashalm einzeln mit Schmierseife verwührt.

**GRAFIK:** MANGELHAFT

**SDUND:** MANGELHAFT

**SPIELSPASS:** UNGENÜGEND

# LOTHAR MATTHÄUS



Ganz neu ist die Idee nicht: Schon vor einigen Jahren pepten deutsche Marketing-Leute englische Fußballspiele auf, indem Sie den Namen eines deutschen Kickers auf die Packung klebten. Ruinierten sich in der Vergangenheit Bodo Illner und Pierre Limbarki mit solchen Aktionen ihren guten Namen, mußte unlängst Bayern-Libera Lothar Matthäus dran glauben. Die Lichtgestalt des deutschen Fußballs prunkt auf der Schachtel zu einer aktuellen Fußballsimulationen von Ocean Software. Im Spiel selber taucht Lothar allerdings nicht mehr auf. Dafür bekommen Sie reichlich Optionen um die Ohren gehauen: Bundesliga- und Pokal-Modus, einstellbares Paßsystem, zwei verschiedene Grafikansichten. Die Vereinsmannschaften sind mit Alibi-Spielern und Dummy-Namen besetzt – wenigstens können Sie mit dem eingebauten Editor für authentische Kader sorgen.

## »HAT LOTHAR DAS NÖTIG?«

**MARTIN:** Wieviel verdient der Matthäus eigentlich beim FC Bayern?

**HEINRICH:** Ziemlich viel.

**MARTIN:** Dann hätte er sowas doch gar nicht nötig.

**HEINRICH:** Jetzt sei nicht gar so garstig. In der Seitenansicht kann man's halbwegs spielen.

**MARTIN:** Beim Paß-System hat sich jemand mit dem akustischen Signal sogar was gedacht. Aber dieses nervige Pingen... ich spiele hier doch nicht Senso...

**HEINRICH:** Schade um die vielen Optionen. Aber wenn das Spiel nicht sonderlich viel laugt, dann reißt das Drumherum auch nichts mehr raus. Von wegen »Deutscher Meister«...

**GRAFIK:** AUSREICHEND

**SDUND:** AUSREICHEND

**SPIELSPASS:** AUSREICHEND

# MANCHESTER UTD. EUROPE



Geliebt, gehaßt, aber auf alle Fälle erfolgreich: In England nimmt der Traditionsverein Manchester United eine ähnliche Sonderstellung ein wie hierzulande der FC Bayern München. Das Spiel zum Club heißt »Manchester United Europe«, bietet einen kompletten Kader mit den Kickern dieses Teams und damit verbundene Aufstellungssorgen. Gespielt wird im Europacup; der Zwischenstand zwischen den Runden darf natürlich gespeichert werden. Das Spielfeld wird hübsch von der Seite gezeigt. Der Ball klebt gestimmt am Fuß des Spielers, bis geschossen wird oder ein Gegner ihm das Leder wegrätscht. Angesichts der permanenten Enge rund um den Strafraum führen meist Weitschüsse zum Erfolg. Im Moment des Feuerknopf-Loslassens zieht man den Joystick in eine bestimmte Richtung, um dem Ball einen Drall zu verpassen. Bevorzugt mit diesem Effekt-Kniff läßt sich der fangsichere Computer-Torwart gelegentlich überlisten.

## »TRÖTIGER SPIELABLAUF«

**HEINRICH:** Die Grafik ist ja richtig ansprechend. Der Spielablauf geht aber sehr ins Trötlige: Watschoss hier, Watschoss da. Mal hält der Torwart, mal hält er nicht...

**MARTIN:** Wie wäre es denn mit einer freiwilligen Selbstkontrolle, die die Veröffentlichung solcher Machwerke verhindert?

**HEINRICH:** Nicht gerade der Gipfel an Rasanz und spielerischem Anspruch, aber so für zwischendurch...

**MARTIN:** Ruf mich nächste Woche noch mal an. Vielleicht ist mir bis dahin auch ein positiver Aspekt eingefallen.

**GRAFIK:** BEFRIEDIGEND

**SDUND:** AUSREICHEND

**SPIELSPASS:** MANGELHAFT

## SENSIBLE SOCCER



**WM-TABELLE** Das englische Programmerteam Sensible Software hat sportlich einiges auf dem Kerbholz. Mit der PC-Umsetzung seines Programms »Microprose Soccer« sorgte es Ende der 80er Jahre für die erste halbwegs erträgliche Fußballsimulation auf MS-DOS-Rechnern – unser Kritikpunkt vor vier Jahren: »Erst auf XTs ab 10 MHz flüssig und schnell« – Wow!

Die jüngste fußballerische Tat mit dem bescheidenen Namen »Sensible Soccer« sieht auf den ersten Blick extrem verunglückt aus. Winzig kleine Spielfiguren wuseln über reichlich Rosen, doch die unansehnlichen Proportionen erlauben Übersicht und kühne Paß-Steuerungen. Das Programm ist ganz auf schnelle Action ausgelegt: Die Mini-Spieler wetzen, schießen und grätschen im Komik-Tempo über den Rosen.

Der flexible Turniermodus versagt ausgerechnet bei der Weltmeisterschaft. Lediglich die sechs europäischen Qualifikationsgruppen zur WM '94 können nachgespielt werden.

### »SPANNEND UND SPRITZIG«

**MARTIN:** Ganz ehrlich: Das ist neben FIFA Soccer das einzige Programm im Testfeld, das ich freiwillig spielen würde.

**HEINRICH:** Der Ball »klebt« leider nicht am Spieler. Dribbeln ist dadurch sehr schwer; man wird zu schnellem Poßspiel gezwungen. Der Effekt ist hier aber wesentlich erträglicher als bei Goal.

**MARTIN:** Die Technik ist überraschend gut. Keine Probleme mit dem Scrolling, die Männchen bewegen sich nett, der Spielablauf ist spannend und spritzig.

**HEINRICH:** Wenn man mit dem hektischen Spielablauf klarkommt, ein nettes Action-Soccer.

GRAFIK: BEFRIEDIGEND

SDUND: BEFRIEDIGEND

SPIELSPASS: GUT

## STRIKER



**WM-TABELLE** Dieses Debütspiel des englischen Programmerteams Rage gehört zu den sympathischen Fußballsimulationen, deren Steuerung man binnen Sekunden kopiert hat. Der Ball »klebt« quasi am Fuß der Spielfigur und wird nicht wie bei Goal oder Sensible Soccer dauernd vor einem her gekickt. Um zu passen, sind deshalb auch keine großartigen Stopmanöver nötig: Einfach den Feuerknopf drücken; schon flutscht der Ball in die eingeschlagene Richtung.

Durch die Länge des Knopfdrucks dosiert man sanfte Paßbälle und wuchtige Schüsse. Das Spielfeld glitzert mit Farben, bietet aber einen monotonen perspektivischen Effekt in »schräg-von-oben«-Tradition. Auch auf mickrigen 386ern ist die Schnelligkeit des Spielablaufs beachtlich; das Tempo läßt sich zudem einstellen.

Striker bietet halbwegs aktuelle Mannschaftskader von 64 Nationalmannschaften; darunter befinden sich alle Teams, die sich für die WM '94 qualifiziert haben.

### »SCHNELL ERLERNT. FLOTT ZU SPIELEN«

**MARTIN:** Hinter FIFA und Sensible das beste Soccer im Testfeld. Auf jeden Fall zwei Klassen über dem ganzen anderen Trash einzustufen.

**HEINRICH:** Die 3D-Perspektive ist an sich gut, die Grafik aber lieblos. Da habe ich meinen 3000-Mark-PC, der theoretisch Super-VGA kann, und mich mir dann so eine Farb-Tristesse bieten lassen.

**MARTIN:** Immerhin: Der WM-Modus taugt was, die Optionen sind sinnvoll, die Geschwindigkeit ist einstellbar. Ordentliches Drumherum.

**HEINRICH:** Ein nettes, simples Hou-drauf-und-fühl-dich-wohl-Soccer. Schnell erlernt, flott zu spielen.

GRAFIK: BEFRIEDIGEND

SDUND: BEFRIEDIGEND

SPIELSPASS: GUT

## Die Inserenten

1A Soft	97
Althoff Lutz	113
ASCON	9, 11
Astat Media	25
Bausparkasse	
Schwäbisch Hall	27
Bornico	136
CHS P. Marquort	115
Compaq Computer GmbH	13
CPS Heidak	61
Cybersoft-Versand	105
DMV Software	87, 105, 127
DMV Vertrieb	4, 34/35, 51/52
Electronic Arts	2/3, 135
Funny Software	65
GALAXY	101
Groß Elektronik	113
IPV Verlags GmbH	89
JE COMPUTER	15
Joysoft	23
Karo Soft	57
Kaufmann	115
Kingsoft	119, 121
KröGer	109
KSK Schöneich	115
Logitech SA	71
Media Point Vertrieb	53
Mirox Communication	95
Multi Media Soft	101
OHA SOFT	109
OKAY - Soft	113
PSYGNOSIS	55
Rotstift	79
Rushware GmbH	29, 47
Soft + Sound Software	33
Soft Power	95
Software 2000	39
Software Corner	63
Top Games	87
Top News Versand	115
Tsunami Computer	97
Versand 99	17
Wial Versand Service	91

# FIFA INTERNATIONAL SOCCER

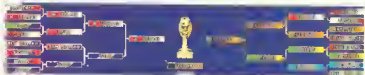
**Vom Steilpaß in die Tiefen des Raumes bis zum Knirschen des Pfostens, wenn der Ball an sein Aluminium schmettert: Alles was im Fußball schön und spannend ist, packte Electronic Arts in seine neue Sport-Simulation.**

**W**as auf dem PC so alles dribbelt und flankt, wirkt angesichts der Hardware-Power Ihres Systems meist wie ein schlechter Witz. Sportsimulationen sind zwar selten Turnierspiele technischer Meisterleistungen, aber der Level der MS-DOS-Fußballsimulationen rutscht oft in deprimierende Dimensionen ab. Historisches Handicap: Die besten PC-Spiele kommen von amerikanischen Firmen, die sich aber nicht die Bohne für dieses komische europäische Ballgeräusch namens »Soccer« interessieren. In der Vergangenheit mußte man deshalb schon dankbar sein, wenn ein englisches Fußballspiel 1:1 vom Amiga rübergeschaukelt wurde.

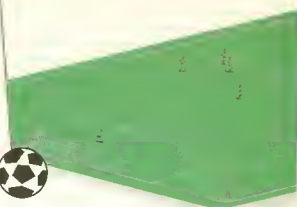
Auch »FIFA Soccer« ist keine spezielle PC-Entwicklung, sondern die grafisch leicht aufpolierte Adaption eines 16-Bit-Video-Spielehits. Letztes Jahr landete Electronic Arts mit der Mega-Drive-Version einen der größten Erfolge in der Firmengeschichte. Die für Fußball-Verhältnisse geradezu luxuriöse Grafik schürt spontan die Lust zum Spielen: Schräg von der Seite dargestellt kommen die zahlreichen Animationsphasen richtig zur Geltung.

Strikte Regeleinhalten vom Platzverweis bis zum Abseits und diverse taktische Optionen sollen auch die Fans im DOS-Stadion erobern.

Im Gegensatz zu Programmen wie »Sensible Soccer« oder »Goal« setzt FIFA Soccer auf eine unkomplizierte Steuerungstechnik, bei der das Leder quasi am Fuß des ballführenden Spielers »klebt«. Es wird automatisch mitgekickt, wenn



Nach den Vorrundenspielen geht's im Turniermodus mit dem Play Off im KO-System weiter



der Kicker in eine Richtung läuft; erst durch die Grätsche eines Gegenspielers oder einen Schuß wird der Ball hergegeben. Das ist ein fundamentaler Unterschied zu den oben genannten Programmen, wo man den Ball ständig vor sich herkickt. Um z.B. bei »Goal« einen Paß zu spielen, muß erst mit gedrücktem Feuerknopf der Ball gestoppt werden – mehr zu dieser komplizierten Technik in unserem Fußball-Vergleichstest. Der Vorteil der von FIFA Soccer verwendeten Bedienung: Auch ohne langwieriges Üben und tagelange Handbuchlektüre hat man die Grundelemente schnell im Griff und kommt zu raschen Erfolgserlebnissen.

Die Steuerung holt ziemlich viel aus den Limitationen heraus, die sich bei PC-Joysticks mit ihren zwei Feuerknöpfen ergeben. Besitzt Ihr Spieler den Ball, dient je ein Knopf



## HEINRICH LENHARDT

**Schimpf und Schande über Europas Spieleprogrammierer:** Da wollen sie uns jahrelang argen Fußball-Schlunx von »Kick Off« bis »Luther Matthäus« andrehen und bekommen dann eine solche Lektion von den Nordamerikanern erteilt. FIFA Soccer ist ein gelungener Kampfsport zwischen Anspruch und Spielbarkeit. Alles, was Fußball spannend und spektakulär macht, wurde grafisch geknallt ausgeschaltet. Mit einem Kick nach vorne ist das ganze Mittelfeld überbrückt – realistisch? Naja. Unterhaltsam? Ganz gewiß. Ode Querspaß-Tragödien sieht man oft genug im Bundesliga-Stadion; bei diesem Computerspiel wurden die aufregenden Szenen in den Mittelpunkt gerückt. Viele aufsehenerregende Tricks gelingen zugegebenermaßen halbautomatisch: Auch bei stupidem Dauerfeuerschein legen Ihre Mannen fein animierte Fallrückzieher und Drapicks hin. Aber wenn Sie kurz vor Schluß

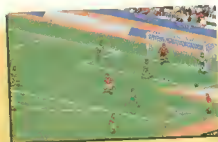
der Halbfinal-Verlängerung einen 2:1-Vorsprung mit 10 Mann über die Runden bringen müssen, kammi der Fußball-Thrill voll rüber: Alle Mann nach hinten zum Verteidigen – vorne helfen der liebe Gott und ein frisch eingewechselter Stürmer. Das engagiert mitglänzende Digi-Publikum ist das akustische i-Tüpfelchen in der Atmosphäre-Abteilung. Die letzten aufrechten Puristen, welche das Dribbelgewürge von Kick Off immer noch für die einzig wahre Steuerungphilosophie halten, mögen murren. Aber als gefälliger Mainstream-Kick für den Normal-Spieler erledigt FIFA Soccer seine Aufgabe mit Bravour: Reichlich Tiefgang, um Fußball-Freaks zu fesseln, aber dabei spielbar genug, um sich jederzeit für ein kurzweiliges Match zu empfehlen. Electronic Arts beschert uns die bislang anspruchsvollste, vielseitigste und vor allem spannendste PC-Fußballsimulation.





zum  
Passen bzw.

Schießen. Die Aktion wird aber erst beim Loslassen ausgeführt – einleuchtender Grund: Je länger der Knopf gedrückt wird, desto schneller und kraftvoller wird das Leder getreten. Betätigt man beide Feuerknöpfe gleichzeitig, wird der Ball hoch gelupft; bevorzugt anzuwenden bei Flanken in den gegnerischen Strafraum. In der Abwehr schalten Sie per Feuerknopfdruck jeweils zu dem Spieler Ihres Teams, der



Ob Einwurf,  
Ecke oder  
Elfer – FIFA  
Soccer kennt  
alle Regel-  
feinheiten

dem Ball momentan gerade am nächsten steht. Knopf 2 bewirkt eine Grätsche in Laufrichtung; beide Knöpfe zusammen sorgen für ein ziemlich wüstes Foul Marke »Notbremse«. Während der Schiedsrichter bei vielen Grätschen die Partie weiterlaufen läßt, ahndet er die Notbremse in fast allen Fällen und zückt dabei gerne eine Gelbe oder Rote Karte.

Die einzelnen Schußtechniken werden mit der Joystickrichtung kombiniert. Gekickt wird normalerweise in



Nach dem Tor wird erst einmal gejubelt – selbst auf der Anzeigetafel ist eine Runde La Ola angesagt

Laufrichtung des Spielers; drehen Sie den Knüppel beim Knopfloslassen schnell in die entgegengesetzte Richtung, wird daraus ein raffinierter Hackentrick.

Vor allem bei Weitschüssen lohnt es sich, nach dem Loslassen des Feuerknopfs den Joystick in eine bestimmte Richtung zu ziehen, um den Ball etwas Effet zu verleihen. Spektakuläre Spezialtechniken wie Fallrückzieher oder Flugkopfbälle werden automatisch ausgeführt, wenn Sie einen Schußversuch ausführen und der Ball eine bestimmte Höhe hat.

Bei Torabstoßen, Einwürfen und Eckbällen wird eine neuartige Ansicht verwendet: In einem kleinen Ausschnitt ist der Schütze zu sehen; vor dem Ausführen der Aktion können Sie im Hauptbildschirm einen Cursor beliebig über das Spielfeld steuern. Gerade bei Ecken zirkelt man damit die Bälle schön präzise herein.

Der Schwierigkeitsgrad läßt sich nahezu stufenlos durch die Wahl der Mannschaften bestimmen. Jedes der 48 Nationalteams hat unterschiedliche Stärken in sechs Kategorien von »Torwart« bis »Tempo«. Darüberhinaus gibt es für

Jeden einzelnen Spieler detaillierte Statistiken: Für alle relevanten Talente von Kopfballstärke bis Ausdauer verrät ein Wert von 1 bis 100 die individuellen Fähigkeiten. Ein mit hohen Stärkewerten gesegnetes Team wie Deutschland oder Italien macht es Ihnen leicht, die Weltmeisterschaft zu gewinnen: Der Torwart hält fast jeden Ball, die Spielfiguren sind meist schneller als die Gegner und die Schußpower beschert so manchen Distanztreffer. Steuert man eine gemächliche Außenseitertruppe wie z.B. Hong-

Wenn dieser italienische Stürmer durchzieht, ist die Substanz des Tarnetzes akut gefährdet



»Kabinettstücken«:  
Der Hacken-  
trick

S  
Spiele-Test



Hechten hier, Parade da – freundlicherweise nimmt Ihnen der Computer auf Wunsch die Torwartsteuerung ab



Ja, wen haben wir denn da im Strafraum umgesöbelt? Bevar der Schiri auf den Elfmeterpunkt deutet, packt er zunächst ein feines Kärtchen aus.

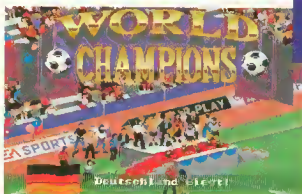
## Game Setup

Sprache	Deutsch
Spielmodus	Liga
Teams	4
Halbzeit	45 Minuten
Torwarte	Computer
Strafen	Alle
Spielart	Simulation
Abseits	Ein
Wetter	Naß
Bodenart	Kunstrasen
Zeit	Zeit läuft
Ton	Musik und SFX

## 14. Mike Smith

kong, steigt die Schwierigkeit rapide an. Wer wirklich alle Hände voll zu tun haben will, schalte außerdem die Torwartsteuerung auf manuell und versuche selber, sämtliche daherzischenden Bälle abzufangen.

Neben dem üblichen Ausuchen der Spielformation (z.B. 3-5-2, 4-3-3 – oder gar mit Libero?) und der einzelnen Kicker (während des Matches darf auch ausgewechselt werden) legt der Teamchef die Spielanlage fest. Es gibt fünf verschiedene Taktiken wie »Totale Abwehr«, »Auf Steilpaß lauern« oder »Offensives«, die Auf-



Deutschland wird Weltmeister? Wer's glaubt...

## Die gesammelten Optionen des Hauptmenüs

ändern, um kurzfristig auf Ergebnisänderungen zu reagieren. Im Simulations-Modus gewinnt außerdem das Auswechseln von einzelnen Spielern eine wichtige Rolle: Bei längerer Matchdauer werden Ihre Mannen langsamer und verlieren an Präzision.

Ein frischer Stürmer in der zweiten Halbzeit hat schon so manche ermüdende Abwehr aufgemischt – oder heben Sie sich diese Option lieber für eine drohende Verlängerung auf?

An Spielmodi gibt es neben den üblichen Varianten »gegen Computer« oder »gegen zweiten Spieler« auch einen witzigen Teammodus: Zwei Personen fordern in einer Mannschaft zusammen den Computer heraus. Zwei-Spieler-Freuden sollten sich aber stets am Joystick entfalten. Mit der Tastatur ist beim schnellen Ablauf, der ständig abrupte Richtungswechsel verlangt, nicht mal die Poinger Bezirksmeisterschaft zu gewinnen. Digital-Joysticks wie z.B. der Competition Pro führen zu befriedigenden Manövern; Profis schwören auf den Einsatz des Gravis Game Pads.

Take Off: Der Fallrückzieher



Ändern Sie die Taktik-Marschroute für Ihr Team



Eine Match-Statistik darf nicht fehlen



## IM WETTBEWERB

Mit Fußball hat NHL Hockey natürlich nichts zu tun. Wir haben's trotzdem mal in diesen Kasten gepackt, weil es die derzeit beste Simulation einer Mannschaftssportart auf PCs ist.	NHL Hockey	88
Wer nicht gerade mit Fußball-Scheuklappen geschlagen ist, sollte sich dieses eisige Sahnestückchen unbedingt gönnen. Die direkte Kicker-Konkurrenz steckt FIFA locker in die Tasche. Selbst die bislang besten PC-Fußballspiele, Sensible Soccer und Striker, werden geschlagen. Genauere Analysen finden Sie in unserem WM-Feature ab Seite 36.	FIFA SOCCER	85
	Sensible Soccer	81
	Striker	71
	Lothar Matthäus	38



## FLORIAN STANGL

»Fußball ist unser Leben« – und das richtige Programm für alle Fans des runden Leders ist FIFA Soccer. Ansprechender wurde bislang nach kein Fußballspiel für den PC umgesetzt. Abgesehen von der realistischen Grafik gefallen vor allem die Spielbarkeit, Pässe, Hacken-tricks und tolle Torwartparaden sind kein Problem. Auch die Taktik kommt nicht zu kurz: während Kollege Lenhardt lieber mit einem Gewalt-Paß das Mittelfeld überbrückt, bevor das Leder elegant ins Tor gezirkelt wird. Natürlich kann man seine Mannschaft an die Spielweise anpassen. Gut kommt auch das Foulspiel: das Opfer fliegt herrlich animiert ins Gras und wälzt sich herum. Makaber, aber sehenswert.

werden die restlichen Computer-gesteuerten Teilnehmer per Zufall ausgewählt. Die einzelnen Teams und Spielernamen lassen sich leider nicht editieren. Schade, denn aus Copyright-Gründen laufen keine »echten« Nationalspieler auf, sondern Akteure mit Phantasienamen. Im Hauptmenü stellen Sie ferner die Spieldauer ein, schalten Abseits und Foul-Ahndungen ein oder aus, legen die Witterung fest und wählen zwischen Kunstrasen oder natürlichem Grasbelag.

Der Spielablauf ist ganz auf Dynamik hingestylt. Das Mittelfeld überbrückt man flott mit einem strammen Schuß; der Bildausschnitt hat da mitunter Mühe, dem Ball zu folgen.

Gegen Teams mit schwachen Torhütern lassen sich auch leicht »billige« Treffer durch ständige Weitschüsse erzielen. Für Dramatik ist gesorgt: Oft kann der Keeper den Ball noch abklatschen, landet nach der Parade aber für ein paar Sekunden wehrlos am Boden. Pfostenabpraller, Zweikämpfe im Strafraum und Eigentore sorgen für steigende Adrenalinspiegel. Wie im richtigen Fußball gehört etwas Glück dazu: Die kunstvollsten Doppelpässe enden in den Armen des Torwarts, aber der 30-Meter-Böller klatscht ins Netz. Nachdem der Schütze sich ausgiebig

Nach diesem Schulterwurf wird's wohl nichts mit dem Fair-Play-Pokal

Gefühllvoller Paß auf den Spieler mit der Nummer 8...

...der nimmt den Ball im Fallen per Hacke mit...

...und bugsirt ihn durch diesen Kunststoß ins Tor!

einen abgejubelt hat, dürfen Sie die Wonnesezene nochmals per »Instant Replay« betrachten. Die Kamera folgt dabei wie gewohnt dem Ball oder alternativ einem bestimmten Spieler über den Platz. Auch bei etwas älteren Grafik-karten wird der Bildausschnitt schnell und sanft gescrollt. (ht)

Die deutsche Mannschaft wechselt zu Beginn der 2. Halbzeit aus

Eine Abseitsstellung stoppt den brasilianischen Kanter



## FIFA INTERNATIONAL SOCCER

286	386/486	VGA	Super VGA	Soundblaster	5 Blaster Pro	Roland	General MIDI	Mani	Joystick
Spieler-Typ	Sportspiel	Hersteller	Electronic Arts	Co.-Preis	DM 120,-	Kopierschutz	-	Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; befriedigend	Bedienung	Gut	Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis	Grafik	Gut	Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 4 MByte  
Festplattenplatz: ca. 8 MByte  
Besonderheiten: 48 verschiedene Computergegner. Zwei Spieler dürfen gegeneinander oder zusammen spielen.  
Wir empfehlen: 486er (min. 33 Mhz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick bzw. Game Pad.

85





# QUARTER POLE

**Wo sind Pferdeöpfel und das große Geld friedlich vereint? Genau: auf den Rennbahnen. Sorgt Ihr vierhüftiger Freund für Preisgeld-Reichtum oder entpuppt er sich als müder Hengst?**

Spiele-Test

**E**regtes Gemurmel, stampfende Hufe und die fast greifbare Spannung vor dem Start: Der Atmosphäre eines Pferderennens können sich viele Menschen nicht entziehen. Dieses herzhaft Pferdedung-Flair soll mit »Quarter Pole« auch auf die heimischen PCs übertragen werden. Mit einem je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlichen Etat steigt man entweder als reiner Welter oder als Rennstallbesitzer ins Spiel ein. Als Wettfreund ist man darauf beschränkt, die Tips zu analysieren und aus den verwirrend komplexen Daten die richtigen Schlüsse zu ziehen. Starbytes Designer haben sich dabei an realistische Datenlisten angelehnt, wodurch diese grafisch schlicht und durch die Abkürzungen hieroglyphenhaft dargestellt sind.

Als Rennstallbesitzer kann sich der Spieler nicht nur mit



**FLORIAN STANGL**

Von der Atmosphäre eines echten Rennens kommt bei »Quarter Pole« nicht viel rüber. Zu wenig Sound, zu simple Grafik, zu äde die endlosen Statistiklisten. Das angeblich so spannende Wetten lädt geradezu zum Schummeln ein. Welcher Normlsterblie hat schon 26 Daten ständig im Kopf? Also speichert man ob, sieht sich das Rennen an und weiß, wer gewinnt. Dann lädt man den alten Spielstand, setzt alles auf den Sieger und scheffelt das große Geld.

Auch als Pferdebesitzer kommt wenig Spaß auf. Zu beschränkt sind die Handlungen, zu unangenehm die Steuerung. Mal wird der Pferdename per Mausklick gewählt, mal umständlich von Hand eingetippt, nachdem er aus den endlosen Listen mühsam herausgesucht wurde.

Notorische Rennbahn-Freaks mögen dem trockenen Treiben etwas Reiz entlocken können; Normalspieler verzweifeln angesichts dieses unübersichtlichen Spannungstüters. Wir empfehlen den Gang zum Roßmetzger.

Wetten beschäftigen, sondern muß in einer Art Mini-Wirtschaftssimulation die Kosten für Training und Pflege seiner Pferde im Auge behalten, gute Jockeys und Trainer anheuern und die Vollblüter für die verschiedenen Rennen anmelden. Das deutsche Handbuch erklärt dabei, was beispielsweise Jungfern- oder Verkaufrennen sind. Da die empfindlichen Hochleistungsrosser ja nicht zu oft laufen sollen, müssen die Rennen mit Bedacht ausgesucht werden. Diese Aufgabe läßt sich auch auf den Trainer delegieren. Das Derby selbst wird von der Tribüne aus mitverfolgt. Etwas holprig animiert trappeln die kleinen Pferdchen über die Bahn. Wer den Wettkampf nicht in voller Länge sehen will, springt per Tastendruck gleich zum Endergebnis.

Die Steuerung erfolgt mit Maus und Tastatur. Auf verschiedenen Bildschirmen können Gebäude oder Personen angeklickt werden. Im Büro des Präsidenten der »Blue Rock Downs«-Rennbahn werden die Pfer-



Von diesem Bildschirm aus kann man in alle Bereiche des Spiels gelangen

de für die Rennen angemeldet, im Stall gibt der Trainer Tips und davor sitzt ein Händler auf der Bank, der Ihre Pferde kaufen will. In einer Bude werden Rennprogramme und Tips verkauft, an einer anderen die Wetten abgeschlossen und schließlich gibt es noch den Aufenthaltsraum. Dort steht der Computer, über den alle relevanten Daten abgerufen werden können. (fs)



Während des Rennens trappeln die Pferdchen über die Bahn

70% 384/486 VGA Super VGA Soundblaster 5 Winner Pro 5 Winner Pro General MIDI Maus Joystick

## QUARTER POLE

<p><b>Spieler-Typ</b> Strategiespiel</p> <p><b>Hersteller</b> Starbyte</p> <p><b>Co.-Preis</b> DM 100,-</p> <p><b>Kopierschutz</b> -</p> <p><b>Anleitung</b> Deutsch; ausreichend</p> <p><b>Spieletext</b> Deutsch; ausreichend</p> <p><b>Bedienung</b> Ausreichend</p> <p><b>Anspruch</b> Für Fortgeschrittene</p> <p><b>Grafik</b> Ausreichend</p> <p><b>Sound</b> Ausreichend</p>	<p><b>Freies RAM:</b> min. 510 KByte</p> <p><b>Festplattenplatz:</b> ca. 12 MByte</p> <p><b>Besonderheiten:</b> Zwei Spielvarianten; mehrere Schwierigkeitsgrade.</p> <p><b>Wir empfehlen:</b> 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Maus.</p>
--	--

37

# DIE SPITZE DER CD-UNTERHALTUNG

## THE JOURNEYMAN PROJECT



"Rundweg phantastisch! Ein Jahr haben wir keine andere Unterhaltung gesehen, die Journeymans Qualität und Spannung übertrifft."  
Mac Home Journal (USA)

Erhältlich auf PC und MAC CD-ROM

## Die HUMANS 1&2

Auf der gleichen CD



Als Spiel des Jahres  
für den renommierten  
Preis der BBC TV  
"Going Live"  
vorgeschlagen.

Erhältlich auf  
PC CD-ROM

# GAMETEK

GAMETEK (UK) LIMITED, 5 Bath Road, Slough, Berks, SL1 3UA  
Vertrieb durch Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst 2, Germany

©1993 Atari Corporation, Lizenznehmer Imagitec Design, Inc. Unterlizenznehmer Gametek, Inc. Alle Rechte vorbehalten.  
Verpackung ©1993 Gametek, Inc. Hergestellt von Imagitec Design, Inc. Humans ist ein Warenzeichen von Gametek, Inc.  
2999 N.E. 191st Street, Suite 500, North Miami Beach, Florida 33180. The Journeyman Project ©1992 Presto Studios Inc. Alle Rechte vorbehalten.

# THEME PARK

Was macht nach mehr Spaß als ein Besuch im Vergnügungspark?  
Selber einen bauen, um anderen Leuten das Geld aus der  
Tasche zu ziehen. Bullfrogs digitales Disneyland  
bietet über 40 Attraktionen und  
Spielwitz satt.



**W**elches ist das begehrteste Reiseziel in den USA? Der Grand Canyon, die Niagara-Fälle, das Weiße Haus – oder doch die Freiheitsstatue? Nein, die »Theme Parks« sind die beliebtesten Ausflugsziele der Amerikaner. Familiengerechte Unterhaltung, Spaß auf ein paar Hektar, ganzjährig geöffnet. Sei's Disneyland, Great America oder Knotts Berry Farm: Nur die Casinos in Las Vegas haben steilere Zuwachsraten als die Vergnügungsparks. In Europa hinken wir ein wenig hinterher: Die deutsche Variante Phantasialand wirkt etwas altbacken; bei Eurodisney stehen die Zimmer und Geisterbahnen leer. Am Park-freundlichsten ist noch England, aber das dortige Vorzeigestück Alton Towers wirkt wie ein besserer Schrebergarten gegenüber den großen amerikanischen Vorbildern. So verwundert es, daß gerade ein britisches Programmier-team sich um den Parkbau am Computer bemüht: Bullfrog, bekannt durch Simulationen in denen Tod, Krieg und Gotteszorn herrschen (»Syndicate«, »Power-monger«, »Populous«) stieg auf die sanfte Welle um und beschert uns »Theme Park«.

Die Ausgangssituation ist bizarr: Ihre Erbtante stirbt, hinterläßt Ihnen ein nettes Sümmchen, aber im Testament versteckt sich ein dicker Haken: Das Geld darf nur zum Bau eines riesigen Vergnügungsparks eingesetzt werden. Und alles Geld, was dieser erwirtschaftet, muß ebenfalls in neue Parks auf der ganzen Welt fließen. Lediglich das Gehalt des Geschäftsführers dürfen Sie selbst einstreichen. Von 40 Orten in aller Welt, an denen solche Parks gebaut werden können, fangen Sie natürlich mit England an: Da bekommen Sie nämlich ein Grundstück quasi umsonst. Alle anderen Länder wollen viel Geld sehen, welches Sie erst mal verdienen müssen. Jedes Gebiet hat so seine Eigenheiten:



In der Super-VGA-Auflösung haben Sie mehr Übersicht; allerdings sollten Sie hier mindestens einen 486 mit 33 MHz einsetzen.

Weg bauen	Attraktion kaufen	Verzierung kaufen	Karte ansehen	Stimmungs- barometer
Schlange bauen	Geschäft kaufen	Personal einstellen	Detaillierte Infos	Geld & Aktien

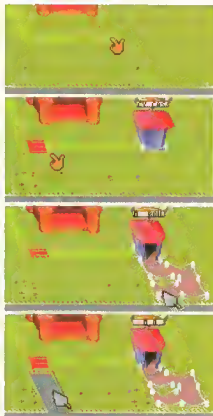
Für jede Attraktion lassen sich per Bildsymbol wichtige Parameter einstellen

Parks auf der ganzen Welt fließen. Lediglich das Gehalt des Geschäftsführers dürfen Sie selbst einstreichen. Von 40 Orten in aller Welt, an denen solche Parks gebaut werden können, fangen Sie natürlich mit England an: Da bekommen Sie nämlich ein Grundstück quasi umsonst. Alle anderen Länder wollen viel Geld sehen, welches Sie erst mal verdienen müssen. Jedes Gebiet hat so seine Eigenheiten:



In Nordamerika gibt's viele Besucher, aber hohe Unkosten. Der Park in der Antarktis ist da schon preiswerter, hat aber mächtig unbequeme Anfahrtswege. Auch Steuersätze, Inflationsraten und andere Eigenheiten differieren von Land zu Land. Gemeinsam ist allen Gebieten, daß Ihr Park immer eine Standardgröße hat, die von einer Mauer umzäunt wird. Ein Eingangstor und eine Bushaltestelle gibt's umsonst dazu. Ansonsten heißt es: Gut planen, schnell bauen und den Park möglichst bald öffnen. Die Spielzeit tickt nämlich unerbitlich weiter. Ein Tag vergeht in wenigen Sekunden und Jahr für Jahr steigen Kosten und Ansprüche des Publikums. Denn Sie sind nicht alleine auf der Welt: Bis zu 39 andere Investoren bauen ebenfalls an Parks und versuchen Sie aus dem Geschäft zu drängen, wahlweise auf die sanfte (besseren Park bauen), harte (Ihre Aktien aufkaufen) oder extra-fiese (Sabotage) Tour.

Zu Spielbeginn stehen Ihnen nur wenige Fahrgeschäfte (auf neudeutsch: »Rides«) und Buden zur Verfügung. Eine Geisterbahn, eine Hüpfburg und ein Baumhaus sind nicht gerade Attraktionen, die Leute aus hundert Kilometer Entfernung anlocken. Und mit einem einfachen Café und einer Eisbude werden Sie nicht reich. Glücklicherweise gibt es die Abteilung Forschung. Je nach Level versorgt diese Sie automatisch jedes Jahr mit weiteren Rides oder entwickelt gezielt neue Attraktionen – nur gegen Vorkasse. Wenn nach vielen Jahren alles erforscht ist, dürfen Sie diverse Restaurants und Shows, komplette Achter- und Wildwasserbah-



Beim Aufbau des ersten Fahrgeschäfts müssen Sie auch einen Ein- und Ausgang festlegen. An den Eingang gehört ein Spezialweg, an dem Sie Leute anstellen können.

nen sowie eine Monorail (Einschielenbahn) in Ihren Super-Park setzen. Während die meisten Rides einfach nur einen bestimmten quadratischen Platz belegen, darf man ein paar spezielle Bahnen selbst legen: Bei Achterbahn & Co. bestimmen Sie die komplette Streckenführung inklusive Looping.

Zu Spielbeginn hat man die Wahl zwischen drei verschiedenen Varianten: Im »Sandkasten«-Modus bauen Sie den

Park wie Sie wollen, brauchen sich nicht um Details kümmern und nur manchmal ein Auge auf das Geld werfen. Bei der »Simulation« geht es schon heißer her: Da müssen ständig frische Fleischklöße für die Burgerbude gekauft und die Forschungsabteilungen mit dicken Schecks angespornt werden. In der »Business«-Variante kommt noch das Dealen um die anderen Parks hinzu. Sie können Anteile der Gegner kaufen und so Ihre Konkurrenz aus dem Geschäft drängen oder zumindest durch Spekulation die eigene Kasse auffüllen. Für jeden dieser Modi gibt es noch weitere einstellbare Faktoren: Soll es gar keine, 4, 10 oder ganze 39 Computergegner geben? Wie glücklich sind die Besucher? Müssen Sie diese ständig bei Laune halten oder verzeihen sie auch mal lange Wege, fehlende Toiletten und Regenwetter? So läßt sich Theme Park ihrem Spielgeschmack anpassen und vom einfachen Bauspiel zur knallharten Strategie-Simulation verwandeln.

Die Art und Weise, wie Theme Park Ihren Erfolg misst, verdient besondere Beachtung. In praktisch allen Wirtschaftssimulationen spielt der Zufall eine Rolle. Ihr Erfolg wird mittels Formeln hochge-

Ranglisten entscheiden über Wahl und Wehe des Parks



Wie fühlen sich Ihre Kunden? Das Stimmungsbarmeter zeigt, ob Ihr Park ein Erfolg ist.



## HEINRICH LENHARDT

Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen gibt es eigentlich genug auf dieser Welt – doch warum sind die meisten Dinge sterbenslangweilig? Während nur wenige Hits wie SimCity 2000 die Mischung aus Anspruch und Fun-Faktor elegant hinkombinieren, sind die meisten Konkurrenten dröge Zahlenwüsten mit wenig Appeal. Bei Theme Park hingegen düstert der Spielwitz aus jedem Pixel. Natürlich ist schon die Grundidee genial, aber daraus auch ein spaßiges Spiel zu machen, ein Kunststück für sich. Deutscher Programmier-Nachwuchs Marke Sunflowers & Co. hätte zu diesem Thema eine weitere spröde Zahlenwüste mit fummeliger Bedienung hinterlassen. Bullfrag hingegen setzt auf originelle Grafik, die nicht nur niedlich, sondern auch zweckmäßig ist. Daß hinter all dem wusligen Treiben eine knallharte Angebot- und Nachfrage-Simulation

steckt, wird spätestens bei Aktiendeals und Take-Overs auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad deutlich. Ähnlich wie beim spielerisch gar nicht mal so unähnlichen SimCity 2000 besteht der größte Reiz darin, alle Gebäudetypen (in diesem Fall alle Bummelplatz-Attraktionen) einmal kennenzulernen. Nach dieser ersten Neugierphase knickt die Motivation nur unwesentlich ob. Es macht nicht nur Spaß, das Kurdsign für Achterbahn und Autocater selbst zu entwerfen, die Gestaltung und Platzierung der einzelnen Attraktionen hat auch ernsthafte spielerische Auswirkungen. Theme Park macht einen spontan an, ohne dabei den Langzeit-Spielspaß zu vernachlässigen. Es reicht fast an den gigantisch hohen Faszinationsfaktor von SimCity 2000 heran. In punkto Humor und Originalität wird der Maxis-Konkurrent sogar übertrumpft.





## IM WETTBEWERB

rechnet – die Bevölkerung in »SimCity« ist beispielsweise nur eine einzelne Zahl im PC, die sich je nach anderen Zahlen verändert. Theme Park geht anders vor. Bis zu zweitausend Besucher laufen durch Ihren Park. Mindestens einmal in der Sekunde simuliert der PC den Zustand jedes einzelnen. Ist er hungrig oder gelangweilt? Ist ihm von der Achterbahnfahrt noch schwindlig? Wieviel Geld hat er noch in der Tasche? Ist er »happy« genug, um Geld für ein nutzloses, überteuertes Spielzeug auszugeben, wenn er an einem Geschäft vorbeikommt? Oder will er nach Hause? Die Männchen, die durch die Grafik laufen, sind also keine Verzierung. Der Spieler verdient nur Geld, wenn er diesen Männchen was verkauft. Eis, Luftballons und Pommes Frites werden portionsweise genau berechnet. Wenn auf dem Bildschirm eine Person ein Eis kauft, wird es aus Ihrem Lagerraum abgezogen, so daß Sie bald Eis nachbestellen müssen.

Dieses technisch sehr aufwendige Verfahren hat einige Vorteile. So sind Sie niemals vom Zufall abhängig; keine Statistik rechnet Ihren Park besser oder schlechter als er ist. Außerdem wird sichergestellt, daß wirklich alle Aspekte der Anlage berücksichtigt werden: Stellen Sie eine Pommestube genau vor die Achterbahn, können Sie sicher sein, daß am Ausgang der Achter-

Themapark zieht mit Leichtigkeit an der inzwischen veralteten SimCity-Classic-Version (die es neu als CD-ROM gibt) vorbei. Die Neuauflage SimCity 2000 ist aber einen Hauch komplexer und in der Bedienung etwas übersichtlicher. Die deutsche Konkurrenz muß noch ein paar Punkte aufhaken: Aufschwung Ost und Co. haben weder Tiefe noch Witz der anglo-amerikanischen Konkurrenten.

SimCity 2000	90
<b>THEME PARK</b>	<b>88</b>
SimCity (CD-ROM)	80
Aufschwung Ost	78
Railway Challenge	54

bahn dem einen oder anderen schlecht wird – ein Fall fürs Reinigungspersonal. Dieser Effekt läßt sich auch positiv nutzen: Bauen Sie direkt hinter jede Pommestube einen Getränkestand. Nun erhöhen Sie noch rasch den Salzgehalt der Pommes und jeder, der bei Ihnen was isst, kauft sich fast automatisch ein Getränk. Denn bei aller Menschenfreundlichkeit beim Parkbau: Ziel des Spiels ist es, den Besuchern alles Geld aus der Tasche zu ziehen.

Um herauszufinden, wie sich der eigene Park so macht, gibt es mehrere Kontrollelemente. In der Gesamtstatistik sehen Sie am Bildschirm, wie sich genau in diesem Augenblick die Bevölkerung des Parks fühlt. Wieviele Prozent haben Hunger? Wieviele wollen heim?

Außerdem läßt sich jeder einzelne Mensch im Park mit dem Fragezeichen-Icon anklicken, um detaillierte Informationen zu erhalten: Wann hat er das letzte Mal gegessen? Wieviele Rides wurden schon besucht? Und am wichtigsten: Wieviel Geld hat er noch bei sich? Außerdem wird durch »Denkblasen« immer angedeutet, wenn

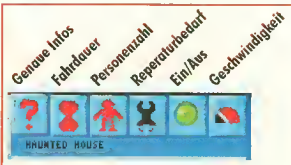


Wenn eine Attraktion kaputt gegangen ist, wird sie von einem Mechaniker abgesperrt und repariert

einem Besucher gerade ein wichtiger Gedanke durch den Kopf geht. Von »Ich habe Hunger« über »Wie langweilig...« bis zu »Ich muß mal« reichen diese Schnappschüsse, die wertvolle Tipps für die weitere Parkgestaltung geben. Damit Einsteiger nicht von der Vielfalt der Funktionen erschlagen werden, gibt es den »Ad-



An den Denkblasen der Besucher sehen Sie ständig, wie gut Ihr Park ankommt und was ihm fehlt.



Mit einer Handvoll Icons wird der komplette Funktionsablauf gesteuert





**Verstapelte Programmierer:**  
In der Clownarena läuft tatsächlich eine komplette Vorstellung ab.

Reinigungspersonal können Sie auch diverse Entertainer anheuern. Diese Typen in witzigen Kostümen unterhalten die Besucher, die gerade in einer Schlange stehen und verteilen bei Regen Schirme an die Passanten. Auch für jeden Angestellten gibt es genaue Statistiken: Wieviele Leute hat er unterhalten? Wie lange nur rumgessen? Uneffektive Mitarbeiter setzen Sie vor die Tür; der Rest der Belegschaft bedankt sich aber gern mit knallharten Gehaltsverhandlungen.

Theme Park läuft halbwaise in der normalen VGA-Auflösung oder, VESA-Treiber vorausgesetzt, auch in Super-VGA. Für die hohe Auflösung sollte man aber einen schnellen 486er mitbringen. Unsere Bildschirmfotos zeigen größtenteils noch die englische Version, das Spiel wird aber zeitgleich in Deutsch erscheinen; die Sprache ist dann sogar im Installationsprogramm umschaltbar. Ein Netzwerk-Modus (für NetBios-basierende Netze) ist ebenfalls integriert. In diesem bauen mehrere Spieler eigene Parks und versuchen sich Besucher abzu-

luchsen. Dabei kommen neue Funktionen ins Spiel: So können Sie einem Konkurrenten eine Rockergang auf den Hals hetzen, die den Park verwüsten. Subtiler ist es, dem Verbraucherschutz einen Tip zu geben. Kontrolleure besuchen dann den Park und machen sich heimlich Notizen über zuviel Zucker in der Cola und die viel zu gefährliche Achterbahn. Geldstrafen und ausbleibende Besucher können die Folge sein. (bs)

## THEME PARK

▶ 286 ▶ 386/486 ▶ VGA ▶ Super VGA ▶ Soundblaster ▶ 5.25 Floppy Pro ▶ Roland MIDI ▶ Mouse ▶ Joystick

<b>Spiel-Typ</b> <b>Hersteller</b> <b>Ca. Preis</b> <b>Kopierschutz</b> <b>Anleitung</b> <b>Spindtrakt</b> <b>Bedienung</b> <b>Anspruch</b> <b>Grafik</b> <b>Sound</b>	<b>Strategiespiel</b> <b>Electronic Arts/Bullfrog</b> <b>DM 120,-</b> <b>—</b> <b>Deutsch: gut</b> <b>Deutsch: (noch in Arbeit)</b> <b>Befriedigend</b> <b>Für Einzelner, Fortgeschrittene und Profis</b> <b>Sehr gut</b> <b>Gut</b>	<b>Floppy RAM: min. 4 MByte</b> <b>Festplattenplatz: ca. 14 MByte</b> <b>Besonderheiten: Netzwerk-Modus, Tutorial, Autosave-Funktion, drei verschiedene Spielmodi.</b> <b>Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz), Super-VGA-Karte, 8 MByte RAM, Mouse</b>
---	---	--

88

## TIPS VON BULLFROG

Peter Malyneux, Chefentwickler des Theme Park-Teams, packt aus: Für PC Player verrät er einige seiner Spielertips.



■ Gleich zu Beginn des Parks sollte man die ersten Shaps aufbauen, noch bevor irgendwelche Fahrgeschäfte kommen. So kann man den Leuten, die frühlich den Park betreten, schon die ersten Geldeinheiten aus der Tasche ziehen. Auch im weiteren Aufbau sollte man die Balance zwischen Attraktionen und Shaps halten. Am Ausgang der wirklich guten »Rides« stellt man am besten einen Spielzeug- oder Ballanladen hin.

■ Mit den »Sideshows«, den Gewinnbuden, kann man in

kurzer Zeit relativ viel Geld machen. Locken Sie mit hohen Preisen und senken Sie die Gewinnchancen. Sie können die Chance auf Null setzen – viele Besucher kriegen das nicht mit und spielen trotzdem. Allerdings reagieren Inspektoren vom Aufsichtssamt besonders allergisch darauf. Sollten Sie einen solchen Inspektor im Park sehen, müssen die Gewinnchancen sofort verbessert werden.

■ Wer Disneyland kennt, weiß, daß lange Schlangen zu einem gut besuchten Park gehören. Diese Schnecken-förmigen Warteschlangen haben aber einen gewaltigen Nachteil: Alle Besucher, die Sie in einer Schlange »parken«, können kein Geld mehr ausgeben während sie anstehen. Damit die Besucher keine Schlangen bilden, die über den von ihnen gesetzten Weg hinausgehen, halten Sie die Menschenmassen mit kurzen Schlangen »im Fluß«. Bei einer wirklich herausragenden Attraktion, beispielsweise einer sehr guten Achterbahn, kann sich die Schlange aber lohnen, wenn am Ausgang teure Shaps sind: So stel-

len Sie sicher, daß sehr viele Leute die Achterbahn benutzen und nach der Fahrt gut gelaunt sofort Geld im Laden ausgeben.

■ Nutzen Sie die Chance, an Speis und Trank zu manipulieren. Pastieren Sie an jeder Pannabude einen Cola-Stand und schrauben Sie den Salz-Gehalt der Pannas Frites nach oben. Ein höherer Kaffeein-Gehalt im Kaffee macht die Besucher »aufgeregt« und damit etwas fröhlicher – doch Vorsicht, die Schwindelgefahr in Achterbahnen steigt ebenfalls.

■ Kontrollieren Sie mindestens einmal im Jahr an jedem Fahrgeschäft die Lebensdauer. Sollte ein »Ride« explodieren, können die zurückbleibenden Felsbrücken nicht mehr entfernt werden; diese Ecke ist also für zukünftige Bauvorhaben gesperrt. Wenn der Schraubenschlüssel in der Ride-Symbolleiste fast ganz rot ist, wird es höchste Zeit, die Attraktion abzubauen und gegen eine andere auszutauschen. Gerade die Anfangs-Rides wie die Hüpfburg und die Schlangentrutsche sollten nur wenige Jahre in Betrieb bleiben.

■ Der Supertip für alle, die gerne von Anfang an Zugriff auf alle Rides hätten: Starten sie ein Spiel im Sandkasten-Modus. Stellen Sie die Spiegelschwindigkeit auf Ultra. Bauen Sie aber nichts und machen Sie den Park nicht auf! Warten Sie etwa bis zum Jahr 2010. Jetzt hat Ihre Forschungsabteilung alle möglichen Dinge erfunden. Auch ihr Geldpegel sollte nur um wenige Prozente gesunken sein (während der Warterei steigt er sogar kurzfristig). Speichern Sie diesen Spielstand, stellen Sie die Geschwindigkeit wieder auf Normal und bauen Sie Ihren Traumpark.



Lange Schlangen sind realistisch, können Sie aber Geld kosten, da die Besucher »blockiert« sind.



# Wer nicht zaubern kann, ist schon erledigt...

Sie müssen schon eine - nun, wie sollen wir es ausdrücken - besondere Persönlichkeit sein, um HEXX, das neue Rollenspiel von Psygnosis, zu spielen. Denn der Namenlose (ja, genau der auf dem Bild) macht keine Gefangenen. Er ist ein eher boshafter Hexer auf dem Kriegspfad. Selbstverständlich beschließt er, die Macht im Königreich an sich zu reißen. Dazu zieht er gern die Götter der Magie auf seine Seite. Die dunkle, natürlich.

"Spectacular pyrotechnic spells....magical gameplay" PC FORMAT

Das können Sie nicht mitansehen. Und wegsehen liegt Ihnen auch nicht. Also gehen Sie mit drei weiteren Abenteurern auf magische Jagd durch die klammern Tiefen der Höhlen, um ihn zu stoppen. Hunderte von Monstern, Pzuzzles, verschlossene Türen und verschlossene Typen finden Sie auf Ihrem Weg - und wenn Sie sie nicht finden, dann werden Sie gefunden ...

"There's something undeniably addictive about the whole thing..." PC GAMER

Jetzt könnten wir Ihnen noch mit ein bisschen Hi-Tech-Jargon erzählen, warum Hexx: Heresy of the Wizard so spielbar, interessant und magisch ist. Technische Einzelheiten, wie Ramsave, Automapping, intelligentes Inventar-System und bildschirmgroße 3D-First-Person-Perspektive (natürlich komplett mit Texture-Mapping).

Und das Ganze natürlich etwas ver

hext ...



PSYGNOSIS





# RÜSSELSHEIM (DETROIT)

S  
Spiele-Test



Auf der Teststrecke wird der Prototyp auf Herz und Nieren getestet

**S-Klosse oder Stodtoutu? Rotionalisierung oder Reklometrommel? Als möchtiger Boß eines aufstrebenden Automobil-Konzerns pokern Sie um Morktonteile und Millionen.**

**D**ie Fahrzeugindustrie ist mittlerweile in Bereiche vorgedrungen, die sich Erfinder wie die Herren Otto und Diesel kaum träumen ließen. Dieser unaufhaltsame Aufstieg der Blechkisten ist Hintergrund der Wirtschaftssimulation »Rüsselsheim«. Der drollige Name des Spiels kommt nicht von ungefähr: In den USA hat Detroit einen legendären Ruf als Stahl- und Autostadt. Für die deutsche Version hingegen wurde das Programm kurzerhand in Rüsselsheim umgetauft, wo einer der größten deutschen Automobilkonzerne seinen Sitz hat.

Sie haben die Aufgabe, ein Unternehmen 100 Jahre lang erfolgreich zu führen. Anno 1908 wurde das Straßenbild noch von Pferdekarren und Kutschen dominiert, Autos waren Mangelware. Mit diesem Szenario steigt der Spieler in Rüsselsheim ein. Ein Fahrzeug ist vorgegeben, mit dem man seine ersten Gehversuche

im hart umkämpften Geschäft wagt. Es gibt immer drei Mitbewerber, die der Computer steuert, falls keine menschlichen Spieler parat sind.

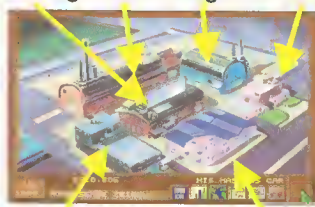
Das Hauptmenü verbirgt sich hinter der Fabriksicht. Von dort erreicht man per Mausklick das Personalbüro, die Forschungslabors, die Designer-Werkstatt sowie die Verkaufsbüros und Marketingabteilungen. Die ersten Schritte wollen gut überlegt sein. Wieviel Geld wird für die Werbung verwendet, in welchen Gegenden ist die Eröffnung eines Verkaufsbüros sinnvoll, wieviele Techniker stelle ich für Forschungen ein? Mit all diesen Fragen muß sich der frischgebackene Manager des Konzerns plagen. Eine große Rolle spielt dabei natürlich das Geld. Die Finanzmittel zu Beginn fallen je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich üppig aus. Sind die ersten Entscheidungen getroffen, wird am Monatsende eine Bilanz präsentiert.

Stellen Sie beispielsweise fest, daß niemand Ihr neues Auto haben will, sollten Sie die Versorgungsweg der Verkaufsstellen kontrollieren. Sehr aufschlußreich ist auch ein Blick auf die Angebote der drei Konkurrenten. Ein knallharter Preiskampf zwingt vielleicht schon nach wenigen Monaten einen Mitbewerber zur Aufgabe.

Mit einem Auto allein kann man den Markt nicht beherrschen. Ständig müssen neue Designs produziert werden. Techniker basteln im Forschungslabor an neuen Teilen, verbessern die Motoren oder lassen sich eine luxuriösere Ausstattung einfallen. Alle Erfindungen sollten in neue Modelle eingebaut werden, die der Spieler selbst designen kann. Zur Auswahl stehen Sportflitzer, Limousinen, Luxusautos, Kleintransporter und Lieferwagen.

Haben Sie sich für einen Typ entschieden, müssen die Front-, Mittel- und Heckpartien ausgesucht werden. Ein Prototyp wird gebaut und auf die Teststrecke geschickt. Dort ermittelt das Programm Werte wie Beschleunigung, Bremsen, Straßenlage und Benzinverbrauch. Sind die

## Marketing Archiv Design Forschung



**Verwaltung**

**Verkauf**

Die Fabrik symbolisiert das Hauptmenü. Von hier gelangt man schnell in alle wichtigen Bereiche.

Im Personalbüro fardern Sie zahlreichere Berichte an

PC PLAYER 7/94





# SABRE TEAM

Krümelfirma Krisalis treibt Kult ums Kaliber: Wer mit seiner Lieblings-MG unterm Kapfkissen schläft, wird an diesem kaltschnäuzigen Taktik-Fruststück wamöglich seinen Spaß haben.

Spiele-Test

**D**eprimiert, weil die Bundeswehrzeit viel zu schnell vergangen ist? Fasziniert von Handfeuerwaffen aller Kaliber? Keine Sorge, die englische Softwareindustrie bedient auch den paramilitärisch angehauchten Wehrsportgruppen-Fan. »Sabre Team« ist eine Taktikspiel rund um das britische Antiterror-Kommando SAS. Wo Geiseln befreit und Bösewichte beseitigt werden, fühlen sich die harten Jungs dieser Truppe heimisch. Die Packungsrückseite beschert uns forschende Prosa Marke »Wir als rein Sterbliche können uns nur über die Furchtlosigkeit dieser höchst professionellen und durchtrainierten Kampfgruppe wundern«. Wir als rein

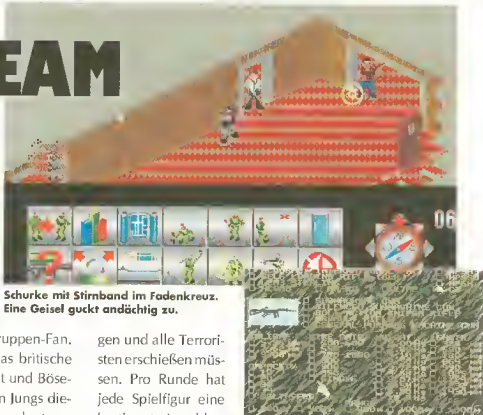
Spieler können uns nur über die geniale Altersempfehlung für diese Terroristen-Niedermaß-Simulation wundern: freigegeben ab 3 Jahren, guter Witz!

Das Spielprinzip erinnert an den Taktiknahkampf bei »UFO«: Sie wählen aus acht Kandidaten vier Mannen aus, bestücken die Jungs mit Waf-

fen, Munition und betreten den Tatort. Es gibt fünf Szenarien zu erforschen, in denen Sie Geiseln in Sicherheit brin-

gen und alle Terroristen erschießen müssen. Pro Runde hat jede Spielfigur eine bestimmte Anzahl an Aktionspunkten, die Sie beliebig für Manöver wie rumlaufen, nachladen, Gegenstände aufheben oder schießen einsetzen können. Man sollte nicht alle Punkte verpulvern; bleibt ein Vorrat übrig, können nahe Gegner während der Zugphase des Gegners automatisch erspäht werden – wer zuerst schießt, hat mehr vom Leben. Garstige Eigenheit: Terroristen können nur entdeckt werden, wenn eine Spielfigur in deren Richtung blickt.

Die verwinkelten Szenarien voller Türen und unsichtbarer Gefahren wollen in Ruhe erforscht werden. Ohne Kenntnis der Gegner- und Geisel-Verteilung hat man auch auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad kaum eine Chance. Wegen des unausgegorenen Designs empfiehlt sich die Methode, nach jedem halbwegs erfolgreichen Zug den Spielstand zu speichern. Wird in der nächsten Runde Ihr Trupp durch einen Überraschungsangriff von hinten dezimiert, lädt man die alte Position und setzt die soeben erworbene Kenntnis über die Gegnerverteilung ein. (hl)



Schurke mit Stimbund im Fadenkreuz. Eine Geisel guckt andächtig zu.

Die geschmackloseste Kaperschutzabfrage des Monats dreht sich um Kaliber und Reichweite von Maschinengewehren



Var dem Einsatz rüstet man seine vier Spielfiguren mit allerlei Kriegsgeschütz aus



## HEINRICH LENHARDT

Selten ein dermaßen konsequent geschmackloses Programm gespielt. Schon die Kaperschutzabfrage (einstellen von technischen Daten zu einzelnen Gewehrtypen) sorgt für leichtes Unwohlsein. Nichts gegen eine etwas härtere Handlung, aber was Programme wie Syndicate abstrahieren und durch Zynismus und SF-Elemente für Distanz sorgen, setzt Sabre Team auf unverdünnte Durchlade-Dramaturgie – digitalisierte Rächer inklusive. Die Moral von der Geschichte ist fragwürdig, doch wie steht es um die spielerischen Qualitäten? Der Ansatz ist gar nicht mal unspannend: Das Investieren von Bewegungs-

punkten in Aktionen und die taktische Aufteilung der Team-Mitglieder hat anfangs ihren Reiz. Doch der ebenso unfair wie unübersichtliche Level-Aufbau walzt alle Motivationsansätze nieder. Mehr Szenarien, die fairer und übersichtlicher gestaltet sind, hätten vielleicht nach was gereicht. So bleibt's bei der lediglich mäßigen Ausführung eines klassischen Taktikkonzepts. Die Programmierer kennen sich offensichtlich mit militärischen Sprüchen besser aus als mit gutem Spieldesign. Mein Karrieretip: Schult auf Söldner um und belastet die Umwelt nicht mit solchem Software-Schmumpf.

**SABRE TEAM**

↙ 286 ↘ 386/486 ↘ VGA ↘ Soundblaster ↘ S'Blaster Pro ↘ Roland ↘ General MIDI ↘ Maus ↘ Joystick

<p><b>Spieler-Typ</b> Horststeller Ca.-Preis Kaperschutz Anleitung Spieltext Bedienung Anspruch Grafik Sound</p>	<p>Strategisches Spiel Krisis DM 120,- Nervige Waffenblatt-Abfrage Deutsch: befriedigend Teilweise Deutsch, teils Englisch: befriedigend Bedienung Für Einsteiger und Fortgeschrittene Befriedigend Ausreichend</p>	<p>Freies RAM: min. 540 KByte + 1 MByte EMS Festplattenplatz: ca. 6 MByte Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade. Während einer Mission kann nach jeder Runde gespeichert werden. Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.</p>
--	---	---

# PINBALL DREAMS 2

**Nachschub für Flipper-Fans: Vier neue Tische und 256-Farben-Grafik frischen das alte Pinball Dreams auf.**

**O**bwohl Flipper eigentlich in verbrauchte Kneipen gehören, erfreuen sich die PC-Simulationen dieser Kästen großer Beliebtheit. »Pinball Dreams« von 21st Century war im vergangenen Jahr eines der besseren Programme dieser Art und fiel besonders durch das realistische Verhalten der Stahlkugel auf. Kritik gab es ob der kargen 32 Farben – die Amiga-Konvertierung hinterließ ihre Spuren. Erst beim Nachfolger »Pinball Fantasies« wurde die Optik verbessert.

Der jüngste Flipper-Streich »Pinball Dreams 2« ist eigentlich nichts anderes als eine Erweiterung des alten Programms. Vier neue Tische gibt es, die endlich in 256 Farben erstrahlen. Super VGA sucht man dagegen vergeblich. Im Unterwasser-Milieu der Tisch »Neptune« angesiedelt. Er spielt sich ähnlich wie »Ignition« aus dem ersten Teil. Großartige Ballfellen gibt es nicht, dafür läuft die Kugel ziemlich flott und fordert das Reaktionsvermögen. Insgesamt wenig aufregend – »Neptune« plätschert eben so dahin.

Der zweite im Bunde, »Safari«, fällt durch den dekorativen Zebra-Look auf. Der markige Soundtrack mit Bongos und Tierschreien würde jedem Bushmann das Herz höher schlagen lassen. Zwei Rampen fügen sich gut in den Tisch

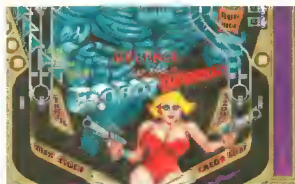
ein und sind mit etwas Übung gezielt anspielbar. Die anderen Ziele sind ebenso intelligent angeordnet. Sehr schön – »Safari« macht einfach Spaß. Kraftvolle Techno-Sounds empfangen den Spieler beim dritten Tisch »Revenge of the Robot Warriors«. Der Anschluß an die Stereoanlage ist zu empfehlen – auch die Nachbarn sollen wissen, wie die Kugel rollt. Das Cyberspace-Outfit des Tisches ist nicht einfach zu beherrschen. Die beiden Rampen sind tückisch, da sie die Kugeln manchmal ziemlich beschleunigen. »Stall Turn« ist zwar schön bunt, aber vergleichsweise anspruchslos aufgebaut. Das Doppeldecker- und Kunstflug-Szenario ist das simpelste der neuen Flipper.

Die digitalisierten Soundeffekte haben nicht ganz die Qualität der drei Kollegen. Aufgrund der eher gemächlichen Geschwindigkeit werden vor allem Neulinge Spaß mit »Stall Turn« haben.

Spielerisch hat sich nicht viel geändert. Geblieben ist auch die Vorliebe für einen ausgefallenen Kopierschutz: Pinball Dreams 2 ist im Prinzip ein eigenständiges Programm, das auch ohne den Vorgänger läuft – allerdings brauchen Sie die Dokumentation von Teil 1, um die einmalige Handbuch-Abfrage überwinden zu können! (fs)



Elefantös: Der »Safari«-Tisch in seiner ganzen Größe



Techno-Look und leicht geschürzte Cyberspace-Amazone: »Revenge of the Robot Warriors«



## FLORIAN STANGL

Der große Wurf ist 21st Century mit Pinball Dreams 2 nicht gelungen. Gut, die 256 Farben fallen gegenüber dem ersten Teil angenehm auf. Doch schon Pinball Fantasies zeigte die selbe Procht, noch dazu in einer höheren Auflösung.

Das wichtigste an einer Flipper-Simulation ist der realistische Verlauf der Kugel. Do braucht sich keines der beiden Pinball Dreams zu verstecken. Das Feeling ist sehr gut.

Der größte Kritikpunkt: Es gibt nichts Neues. Zwei Rampen pro Tisch, ein paar Ballfellen, witzige Soundeffekte – das hatten wir alles schon. Sinnvoll wären mehrere Kugeln gleichzeitig oder ein dritter Flipper wie in einigen Tischen von Pinball Fantasies. Da sich alles in allem das Design der Layouts gegenüber den Konkurrenten eher verschlechtert hat, kann es trotz der bunten Grafik keine höhere Wertung geben.



## PINBALL DREAMS 2

286 386/486 VGA Super VGA Soundblaster 16er Pro Roland General MIDI Maus Joystick

Spieler-Typ  
Hersteller  
Ca.-Preis  
Kopierschutz

Flipper  
21st Century  
DM 50,-  
Nervige  
Handbuchabfrage

Frees RAM: min. 560 KByte  
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Kopierschutzabfrage bezieht sich auf Handbuch des ersten Teils. Das Spiel an sich ist auch alleine lauffähig.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM.

Anleitung  
Spieltext  
Bedienanag  
Anspruch

Deutsch; befriedigend  
Englisch; wenig  
Gut  
Für Einsteiger und Fortgeschrittene  
Gut

Grafik  
Sound

Gut  
Gut





# RED CRYSTAL

**Rallenspiel-Überbevölkerung auf den Festplatten – was hat Red Crystal da nach zu suchen? Vielleicht kann ja der ungewöhnliche Zwei-Spieler-Modus für unerwartete Spielspaß-Schübe sorgen...**

**E**in fernes Land mit dem einfallsreichen Namen Darkmoore wird vom unerhört bösen Lexor und dessen Generälen gar grausam drangsaliert. Da das so ja wohl nicht weitergehen kann, beschließen Sie als wackerer Held, dem ganzen dunklen Treiben ein Ende zu setzen. Wahlweise als Barbar, Ritter, Lord, Dieb oder Zauberer können Sie sich aufmachen, um an Erfahrung und Reichtum zu gewinnen.

Netterweise befindet sich neben jedem der im Spiel vorhandenen Schlösser (Dungeons) eine Siedlung, in der Sie sich ausrüsten oder Aufträge annehmen können. Neben verschiedenen Waffen und einigen anderen Gegenständen

sind es vor allem Zaubersprüche- und Sprüche, die ihnen an die zusammengeraubte Barschaft gehen.

»Red Crystal« läßt sich zuvorkommenderweise entweder mit oder ohne Intro installieren – ästhetisch empfindsamer Menschen sollten dankend auf die animierte Einführung verzichten. Sodann können Sie Ihren Helden erschaffen. Nach dem Start des eigentlichen Spiels wartet dann aber eine große Überraschung auf Sie: Statt den stolzen Helden auf dem Bildschirm zu erblicken, sieht man nur ein unscheinbares Schwert in der schlichten 2D-Landschaft schweben. Gerechtere Weise werden aber auch herumstreunende Monster und andere Halunken durch ein Schwert symbolisiert,

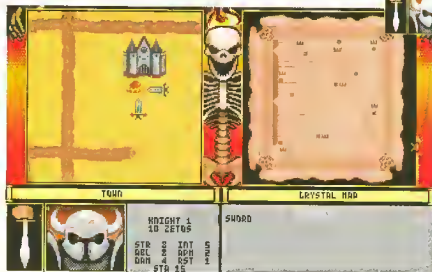
somit braucht unser Recke nicht sonderlich beleidigt zu sein.

Das Innere von Schlössern wird in Schrägsicht gezeigt. Sie rennen umher, finden den nächsten Level oder eine vorher nicht sichtbare Falle und machen mit dem einen oder anderen Monster Bekanntschaft. Im Konfliktfall haben Sie eine gewisse Chance, Ihren Gegner zu bestechen. Andernfalls kommt es zum Kampf, der uns mit einer weiteren Darstellungsart verwöhnt: Das Grafikenster im durchgehend zweigeteilten Bildschirm besteht nun aus einer umrahmten leeren Fläche, in der Sie und Ihr böser Feind aufeinander losgehen. Durch Schlagen, Wegrennen oder Zaubern versuchen Sie, den Kampf zu gewinnen.

Ein »packender« Kampf bei Red Crystal

Red Crystal kann auch zu zweit gespielt werden; entweder an einem Computer, oder per Modem. Stürzen Sie sich alleine ins Abenteuer, so wird der rechte Teil des Bildschirms für zusätzliche Anzeigen verwendet.

(la)



Das untere Schwert repräsentiert unseren Helden, das andere eine Zufallsbegegnung



## JÖRG LANGER

Red Crystal ist ein zum Heulen schlechtes Spiel. Angefangen bei der dilettantischen Grafik des Intrins über die Todessehnsüchte wackelnden Stadtrastiken bis hin zu den grausig hingekickelten Kanterfeis ihrer Mitmenschen gibt es nichts, was das Auge irgendwie erfreuen könnte. Die Sounduntermalung ist schlecht, die technische Seite enttäuschend: Kallisations- und Mausabfragen sind laienhaft programmiert, so daß Sie mehrmals die Meldung bekommen, daß irgendein Haus gerade nicht betretbar

sei, obwohl Sie nur daran vorbeilaufen wollten. Ob Sie nun in den äßen Schloß-Dungeons herumirren oder in einem weder durch Taktik noch durch Reaktionen groß zu beeinflussenden Kampf vor sich hin metzeln: Nach spätestens fünf Minuten macht sich gähnende Langeweile breit. Auch der Zwei-Spieler-Modus wertet das Programm nicht auf – weshalb auch sollte ein zusätzliches Schwert in der Landschaft diese Tragödie irgendwie interessanter machen?

### RED CRYSTAL

286 386/486 VGA Super VGA Soundblaster S'Blaster Pro Roland General MIDI Waves Joytek

<b>Spieler-Typ</b>	Rallenspiel	<b>Freies RAM:</b> min. 560 KByte + 2 MByte EMS
<b>Hersteller</b>	OOP	<b>Festplattenplatz:</b> ca. 4 MByte
<b>Ca.-Preis</b>	DM 100,-	<b>Besonderheiten:</b>
<b>Kopierschutz</b>	Nervige Handbuchabfrage	Zwei-Spieler-Modus inklusive Modem-Option.
<b>Anleitung</b>	Deutsch: ausreichend	<b>Wir empfehlen:</b> 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.
<b>Spieltext</b>	Englisch: wenig	
<b>Bedienung</b>	Ausreichend	
<b>Anspruch</b>	Für Fortgeschrittene und Profis	
<b>Grafik</b>	Mangelhaft	
<b>Sound</b>	Ausreichend	

21

**KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • LÄNE (je 15,-) • NLEITUNGEN (je 25,-) - IN DEUTSCH**

[illegible]

IM HERBST GEHT ES LOS - DANN HABEN AUCH SIE SICHER IHR CPS-SOFTWARE-DEPOT GANZ IN DER NÄHE!

die weiteren Plätze		IBM-PC
4.	U F O EHEMY UNNNOWN dV	109.95
5.	ANSTOSS dV	84.95
6.	ALONE IN THE DARN 2 dV	99.95
7.	SAM & MAX - HIT THE ROAD dV	99.95
8.	F 14 FLEET DEFENDER dA	109.95
9.	LOTNAR MATTHÄUS dA	84.95
10.	POLICE QUEST 4 dV	84.95

fordern Sie Ihr aktuelles Kundenmagazin sofort an! Natürlich kostenlos und unverbindlich.

Oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?

**CPS**  
**Frank Heidak**

**ANKÜNDIGUNGEN** **SONDERANGEBOTE** **ZUB. & SOUND** **AKTUELLE COMPUTERSPIELE BEI CPS**

# AL-QADIM THE GENIE'S CURSE

Action-Adventure.

Gleichen sich die Fließband-AD&D-Spiele Anfang der 80er Jahre wie ein Ei dem anderen, experimentierte SSI in letzter Zeit mit verschiedenen neuen Systemen. »Dark Sun – Shattered Land« kombinierte Anspruch und Taktikkampf

mit etwas vereinfachter Bedienung und geschönter Grafik im klassischen Draufsicht-Stil. »Ravenloft« zeichnet sich hingegen durch eine Horrorstory und 3D-Grafik aus, die weder hübsch noch sonderlich schnell ist. Mit »Al-Qadim« geht es wiederum in eine ganz andere Richtung. Die Story bietet ein orientalisch angehauchtes Szenario Marke »1001

Nacht«; die Grafik erinnert eher an Dark Sun, aber das Spielsystem wurde radikal vereinfacht.

**Leise rieselt der Sand: SSI schickt uns in die Wüste. Wartet dort eine erfrischende Oase der gepflegten Computer-Unterhaltung?**

**Var dem  
Palast des  
Kalifen:  
Al-Hazram  
Junior  
will seine  
Familie im  
Kerker  
besuchen**

**E**s ist ein fernes Land unter sengender Sonne. Einzelne Sippen gebieten über Dschinns, mächtige Flaschengeister mit magischen Kräften. Die endlosen Wüsten werden von tückischen Monstern und Elementphantomen bevölkert. Der Handel floriert dank der Seereisen wacke-

rer Mannen, die selbst Piraten-Überfällen trotzen. Keine Frage, die neue »Al-Qadim«-Spielwelt hat nicht viel mit früheren Szenarien aus der Welt von »Advanced Dungeons&Dragons« zu tun. Statt feuchter Katakomben ab in die trockene Wüstenluft – aber nicht nur das Aladin-kompatible Szenario verblüfft. SSI will auch Rollenspiel-ignoranten ansprechen und stylte sein neuestes Werk sehr in Richtung

SSI hat offensichtlich Einsteiger im Auge, die sich vor den komplizierten Regeln und Charakter-Generierungen des AD&D-Systems immer gruselten. Das neue Abenteuer mit dem Untertitel »The Genie's Curse« verzichtet auf Magiesystem, mehrköpfige Party und taktisches Kampfsystem; vielmehr steuern Sie einen vorgefertigten Helden und bekämpfen Monster in Echtzeit-Actioneinlagen – Puristen erschauern angesichts solcher Anbiederungen. Eine entfernte Ähnlichkeiten zu Action-Adventures aus der Videospielwelt (»Legend of Zelda«) lässt sich nicht abstreiten. Unser Held stammt aus der adeligen Familie Al-Hazram, entschied sich aber für den rauen Beruf des Korsaren. Nach lehrreichen Jahren auf hoher See kehrt der zum Mann gereifte Jüngling ins Heimatdorf zurück, wo seine Familie über einen Dschinn gebietet. Der Heimkehrer hat indes nur die anstehende Vermählung mit der schicken Kalifentochter im Sinn, doch ein tragischer Vorfall verteilt die Hochzeitsefreuden.

Das Schiff mit Kalif und Tochter an Bord verunglückt; Überlebende berichten, der Dschinn der Al-Hazram-Familie habe den Unfall ausgelöst und die Tochter entführt. Da ein Dschinn nur Befehle ausführen und nicht selbständig agieren

**Keine Zaubersprüche, aber magische Waffen: Mit der Wasser-Shard wird eine ganze Mansterguppe noch gemacht**



Das Schwert ist die Standardwaffe bei den Echtzeitkämpfen. Im Spielverlauf erlernt unser Held insgesamt drei Schlagtechniken.

Erfahrungspunkte werden durch gewonnene Kämpfe und gelöste Puzzles gesammelt







## HEINRICH LENHARDT

Radikal und frisch – das Al-Qadim-Szenario gibt dem Rollenspiel-Genre einen herzerfrischenden Kick. Allen AD&D-Veteranen werden sich die Nackenhaare mit Lichtgeschwindigkeit aufstellen: Taktischer Kampf raus, Charakter-Generierung aus, arrivierter Zaubersprüche. Schlecht ist diese Action-Adventure-Komponente nicht. Wenn man keine herben Vorbehalte gegen solche Vereinfachungen hat, kann The Genie's Curse bemerkenswert viel Spaß machen. Das 1001-Nacht-Szenario bietet dem originellen Rahmen für eine wirklich spannende Story, die AD&D-gemäß in appetitliche kleine Sub-Missionen unterteilt ist. Hübsche Grafik und einfache Steuerung verführen auch Gelegenheitspieler, welche ansonsten um die gängigen Rollenspiele mit ihren Charakterwerte-Wüsten einen

weiten Bogen machen. Nett animiert franchiert der Held die Gegenscharen. Was anfangs wie ein Dampfbaden-Gemetzel annimmt, bekommt später durch verschiedene Schwerttechniken und Zweitwaffen-Einsatz zumindest ein biblisches Tiefe. Die Shards böllern zwar schön spektakulär über den Schirm, aber mußte man dafür wirklich das ganze Magiesystem kappen? Richtig unfair wird das Spiel nie; auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad kommt man recht locker durch. Die Spieliefe ist nicht überwältigend; Profis werden das Programm an ein paar Abenden gemütlich durchzulen. Wer dieses Handicap verschmerzen kann, möge ruhigen Gewissens zugreifen: The Genie's Curse motiviert; SSI hat die ungewöhnliche Lücke zwischen Rollenspiel und Action solide hinbekommen.

kann, fällt der Verdacht auf Ihren Bruder, der mysteriöserweise nicht der Einladung zur Hochzeit gefolgt ist. Sei's drum: Während seine ganze Sippe ob des Vorfalles erst mal in den Kerker gesteckt wird, müssen Sie unser Held den rätselhaften Vorfall im Alleingang auflösen.

Der Story mangelt es nicht an Pep und Spannung. Die Bedienung ist ganz auf Action ausgerichtet. Per Maus, Joystick oder Tastatur steuern Sie Ihren Helden über den Bildschirm. Mit einem Feuerkopf wird immer das Standard-Schwert eingesetzt; der andere Knopf dient zum Benutzen von Sonderwaffen. Je nach Situation löst das Feuerknopfdrücken auch Gespräche mit anderen Spielfiguren aus oder öffnet Türen, betätigt Schalter und verschiebt Kisten. Kämpfe finden in Echtzeit statt: Wie bei einem Actionspiel stürzen sich die Monster auf den Helden; geschwind müssen Sie sich dem Angreifer zuwenden und ihn durch flinkes Säbelrasseln filetieren.



## IM WETTBEWERB

Am meisten Sinn macht der Vergleich zum AD&D-Vetter Dark Sun: Al-Qadim setzt auf eine hübsche Grafiksicht, wurde aber spielerisch enttäuscht. Das Action-betonte 1001-Nacht-Abenteuer ist für Rollenspiel-Seiteinsteiger besser geeignet. Dark Sun bietet hingegen durch komplexe Kampf-, Magie- und Charakter-Systeme den Profis mehr Spannung. Auch der 8. Ultima-Teil setzt auf dezente Action-Elemente à la Al-Qadim, ist aber eine ganze Klasse komplexer und abwechslungsreicher. Bei den aktuellen Rollenspielen mit 3D-Grafik putzt Bethesda's Elder Scrolls das lahme Ravenloft locker weg.

Ultima 8: Pagan 89  
Elder Scrolls: Arena 82  
Dark Sun: Shattered Lands 76  
AL-QADIM: 74  
THE GENIE'S CURSE  
Ravenloft 62

Reinhold 62  
Ultima 8: Pagan 89  
Elder Scrolls: Arena 82  
Dark Sun: Shattered Lands 76  
AL-QADIM: 74  
THE GENIE'S CURSE  
Ravenloft 62  
Reinhold 62



Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr  
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr.  
Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902

Ladengeschäft: GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

## CD ROM GAMES

Anastol incl World Cup * DV	84,90 DM	Outpost * DV	89,90 DM
Battle Isle 2 DV	84,90 DM	Pinball Dr. DeLuxe * DH	74,90 DM
BAT 2 * DV	79,90 DM	Rebel assault EV	79,90 DM
Beneath a steel sky * DV	109,90 DM	Reunion DV	69,90 DM
Burning steel 2 EV	74,90 DM	Sam & Max: DH	84,90 DM
Cosmoche * Miss. DV	99,90 DM	Shack Holmes DV	99,90 DM
Der Clou * DV	79,90 DM	Spies Quest 1 - 5 * DV	84,90 DM
Der Planer * DV	84,90 DM	Strike Commander DH	84,90 DM
Empire De Luxe DV	69,90 DM	Syndicate Plus DV	99,90 DM
Guardian of the fleet * DH	84,90 DM	Tie Fighter * EV	89,90 DM
Hand of Fate DV	109,90 DM	UFO DV	89,90 DM
Journeyman Project DV	69,90 DM	Under a killing M.* DV	114,90 DM
Larry 1 - 3 & 5 * DV	84,90 DM	Ultima 7 Bundle EV	89,90 DM
Lands of Lore DV	89,90 DM	Ultima 8 incl. SAP DV	114,90 DM
Lemmings Collection DH	56,90 DM	Who shot J.Rock 7 EV	89,90 DM
Lucas Arts Cl. Advent. DV	99,90 DM	Wizardy 6 & 7 DV	89,90 DM
Lucas Arts Cl. Simulat. DH	79,90 DM	Wolfpack DV	64,90 DM
Mynt EV	114,90 DM	Wrath of the gods EV	114,90 DM

## IBM und kompatibel - VGA HD (meist 4MB 386)

Airliners DV	64,90 DM	Pacific Strike DH	84,90 DM
Award Winners DH	64,90 DM	Pacific Strike SAP DH	39,90 DM
Anastol DV	64,90 DM	Pinball Fantasies DH	59,90 DM
Battle Isle 2 DV	79,90 DM	Pinball Dreams 2 * DH	34,90 DM
Beneath a Steel sky DV	69,90 DM	Pizza Connection * DV	84,90 DM
Bioforce DV	Vb.mögl.	Pirates Gold DV	89,90 DM
Burning Steel 2 DV	79,90 DM	Police Quest 4 DV	64,90 DM
Cannon Fodder DH	56,90 DM	Privateer DH	84,90 DM
Carriers at war 2 EV	79,90 DM	Privateer: Righteous F. DH	39,90 DM
Christoph Kolumbus DV	79,90 DM	Quest for Glory 4 DV	64,90 DM
Der Clou * DV	79,90 DM	Ravenloft EV	79,90 DM
Das schwarze Auge 2 DV	Vb.mögl.	Reunion * DV	69,90 DM
Day of the tentacle DV	84,90 DM	Rüschelheim DV	64,90 DM
Der Planer DV	79,90 DM	Sam & Max DV	84,90 DM
Die Siedler * DV	79,90 DM	Sim City 2000 DV	84,90 DM
Elite 2 DV	64,90 DM	Simon the sorcerer DV	84,90 DM
F.14 Fleet Defender DH	89,90 DM	Software Manager DV	79,90 DM
Formula One Grand Prix DH	89,90 DM	Superfrog * DH	49,90 DM
Flugsimulator 5.0 DV	129,90 DM	SNN-21 Seawolf EV	79,90 DM
Gabriel Knight DV	64,90 DM	Subwar 2050 DV	89,90 DM
Hand of fate DV	69,90 DM	Syndicate Data Disk DV	39,90 DM
Hanse - Die Expedition DV	44,90 DM	System shock * DV	84,90 DM
Hattrick * DV	79,90 DM	Tie Fighter * EV	84,90 DM
Indy Car Racing DV	79,90 DM	Theme Park * DV	84,90 DM
Lands of Lore DV	56,90 DM	UFO DV	89,90 DM
Lecture Suit Larry 6 DV	64,90 DM	Ultima 8 DV	84,90 DM
Linda Pro 386 DH	89,90 DM	Ultima 8 SAP DV	39,90 DM
Linda 386 Course Disk Je	44,90 DM	Victory at Sea * EV	79,90 DM
Mad News * DV	79,90 DM	Wings of Glory * DV	89,90 DM
Master of Orion DH	89,90 DM	X-Wing DH	84,90 DM
Mephisto Genesis DV	109,90 DM	X-Wing Upgrade Kit DV	44,90 DM
Mortal Combat DH	49,90 DM	B-Wing DV	39,90 DM
NHL Hockey DH	79,90 DM	Zeppelin DV	79,90 DM
Outpost * DV	79,90 DM	1942 - Pacific Air War DH	89,90 DM

## Hardware & Multimedia / Soundkarten

Passionate CD562B	419,00 DM	SB16 Basic DH	229,00 DM
SBS 300 Yamaha Laptop.	239,00 DM	Gravis Ultrasound	349,00 DM
SB Pro Basic	169,00 DM	SB AWE 32	649,00 DM

## High End Joysticks

Gravis Analog Pro	79,90 DM	Thruston.FCS Mark 1B	179,00 DM
Gravis Gamepad	39,90 DM	Thruston.WCS Mark II	279,00 DM
CH Flightstick	89,90 DM	Thruston.Rudder Ctrl	279,00 DM

Es gelten unsere ABG. Versand erfolgt per Post. Bei Vorbest. zzgl. DM 8,- (Einschick- u. Zählzettel). Auf das Konto bei der Sparkasse Aachen 40002620, BLZ 39090000, bei Nachnahme zzgl. DM 3,- + Zahlzettelgebühren. Porto & Verpackung DM 9,-, ab DM 180,- Lieferort Porto & Verpackung. Bei Annullierung (Verweigerung oder Nichtabholung) werden pauschal DM 30,- fällig. Viele weitere Titel ab Lager lieferbar. Ladungspreis weichen ab. Bei Lieferung ins Ausland erfragen Sie bitte telefonisch die Gebühren. Angebot fliehetend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer. Preis - und Produktänderungen vorbehalten.





Während wir zum nächsten Schauplatz segeln, greifen plötzlich Zombie-Piraten an

Zaubersprüche gibt's nicht – als Ersatz wurden die »Shards« eingeführt, Sonderwaffen mit einer magischen Ladung. Durch den Einsatz dieser Gegenstände lassen sich die Effekte

beliebter Kampfsprüche wie »Lightning Bolt« oder »Magic Missile« produzieren, um ganze Gegnergruppen anzugreifen. Außerdem führt Al-Hazram ständig eine magische Schlinge mit sich; dieses Geschenk seiner Schwester trifft auch Monster über größere Entfernungen. Zaubertränke und magische Ringe wurden nicht vergessen. Durch das Schlucken entsprechender magischer Cocktails erlangt unser Held vorübergehende Unverwundbarkeit, Superkräfte oder gewinnt verlorene Lebensenergie zurück.

Durch das Erfüllen von Aufgaben und bestandene Kämpfe gewinnt Al-Hazram Erfahrungspunkte, die in automatisch ausgeführte »Beförderungen« münden. Der Held wird dadurch robuster und kann nach jedem zweiten gewonnenen Erfahrungslevel

Spielfigur auf eine starre Blickrichtung fixieren. Daraus praktisch, wenn man vor einem Gegner zurückweichen und gleichzeitig im Rückwärtsgang eine Distanzwaffe einsetzen will.

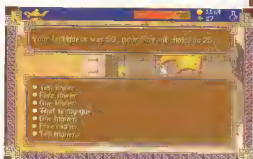
In Städten gibt es zahlreiche Gebäude zu besuchen. Hier können wir unseren Goldvorrat bei einem Zahlen-Ratespiel aufmöbeln, magische Gegenstände kaufen oder neue Schwerttricks lernen. Ausführliche Dialoge mit anderen Spielfiguren erwarten Sie ebenso wie logische Puzzles. Schalter müssen z.B. in einer bestimmten Reihenfolge betätigt werden; wabernde Wände deuten auf Geheimgänge hin. Automapping bietet dieses Programm nicht, doch die einzelnen Schauplätze sind halbwegs übersichtlich – da verläuft man sich nicht so schnell.

Die Action-Lastigkeit und einige Stellen mit munter hervorsprudelnden Monstermassen können anfangs für etwas Gejammer sorgen. Kämpfe mit der Maus haben immer etwas tödlich Unpräzises; die gute alte Tastatur erlaubt noch die exaktesten Manöver. Verschiedene Stellen, an denen Ihre Spielfigur volle Lebensenergie tanken kann, halten den Frustrationsfaktor ebenso in Grenzen wie die fünf Schwierigkeitsgrade, welche die Stärke der Monster beeinflussen.



Um zum Zauberer vorzudringen, müssen Sie zunächst eine Reihe von Puzzles in dessen Dungeon lösen

Nachdem beim Zahlen-Ratespiel der Goldbestand gemehrt wurde, kaufen wir im Zauber-Shop erst mal ein paar nette magische Sonderwaffen



Scherben bringen Glück: In mancher Vase ist ein Schatz versteckt



**JÖRG LANGER**

Die Genie's Curse hat mir auf Anhieb Spaß gemacht: Kaum ist das exotische Szenario gestartet, rennt man auch schon durch ein fallengelocktes Labyrinth, schafft dieses im dritten Anlauf, erhält die ersten Erfahrungspunkte und kommt dann bei der heimathlichen Stadt an. Dort gibt es gleich die erste richtige Mission und schon ist man mitten drin in der kernigen Handlung. Die Puzzles sind nicht sanderlich komplex, auch Ausdrucksgegenstände und Waf-

fen sind recht spärlich. Das wird aber durch die lackerflockige Story wieder wettgemacht, die sich selbst erschwerenderweise nicht allzu ernst nimmt.

The Genie's Curse erinnert entfernt an Ultima 8, da es ebenfalls ein alterwürdiges Rollenspielsystem vereinfacht.

Im direkten Vergleich kann es zwar nicht gegen den Grafik- und Technikballen Pagan bestehen, ist aber leichter zugänglich und unkomplizierter zu spielen.

Speichert man zudem brav beim Betreten eines neuen Gebiets den Spielstand zur Sicherheit, erspart man sich im Katastrophen-Fall größeren Ärger.

SSIs Deutschland-Partner Softgold arbeitet schon mit Voll-dampf an der Übersetzung von The Genie's Curse. Die deutsche Version wird in wenigen Wochen sowohl auf Diskette als auch CD-ROM erscheinen. Sie soll knapp unter 100 Mark kosten und dürfte damit etwas billiger sein als der derzeit erhältliche US-Import. (hl)



Besorgen Sie die Zauberer-Gattin einen Gegenstand aus der Hauptstadt, um einen wichtigen Hinweis zu erhalten



## AL-QADIM: THE GENIE'S CURSE

1206 385/486  
VGA Super VGA Soundblaster S'Blaster Pro Roland General MIDI Maus Joystick

Spieler-Typ  
Hersteller  
Ca.-Preis  
Kopierschutz

Rollenspiel  
SSI  
DM 120,-  
Inhaltliche  
Handelschabfrage

Anleitung  
Spieltext

Englisch: gut  
Englisch: (dt. Version  
in Vorbereitung)

Bedienung  
Anspruch

Befriedigend  
Für Einsteiger und  
Fortgeschrittene

Grafik  
Sound

Gut  
Gut

Freies RAM: min. 540 KByte  
+ 2,3 MByte XMS  
Festplattenplatz: ca. 16 MByte

Besonderheiten:  
Fünf Schwierigkeitsgrade.

Wir empfehlen: 486er  
(min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM,  
Maus und VGA.



# FUNNY-SOFTWARE

19. Dübener und Bremer Ufer, Götting  
Freiburger Ufer, Götting  
Lieferung per Nachnahme / Postpaket 10,00 DM  
Einsparung 7,00 DM + Porto 1,00 DM  
21.00 DM  
Ab 250 DM Bestellwert versandkostenlos  
Alle anderen Preise verstehen sich in der Gütigkeit  
inkl. 19% MwSt.

Telefax: 0711/8179955  
0711/8568534 - 850325

<b>FUNNY?</b> <b>Find' ich</b> <b>gut!</b>	70469 Stuttgart Stuttgarter Str. 99 Tel.: 0711/8568534	73430 Aalen Storchenstr. 5b Tel.: 07361/680663
34117 Kassel Werner Hilpert Str. 22 Tel.: 0561/711389	07546 Gera Laassener Str. 29 Tel.: 0365/200610	NEU!NEU!NEU! Seit 1.10.93 70178 Stuttgart Paulinenstr. 50
30159 Hannover Georgswall 3 Tel.: 0511/321796	79098 Freiburg Schreiberstr. 18 Tel.: 0761/382590	<b>Eignkeit</b> <b>und Recht</b> <b>auf Freizeit!</b>

## FUNNY SOFTWARE TOP TEN

1. Pacific Strike
2. Fleet Defender
3. SSN 21 Seawolf
4. Magic of Endorio
5. Cannon Fodder
6. Beneath a steel sky
7. Sim City 2000
8. Jovial
9. Pizza Connection
10. Ultima 8

Rufen Sie doch einfach mal an oder kommen Sie in ein unsers Ladengeschäfte.

### Bestellservice:

<b>Niedersachsen:</b> Hannover 10-18.30 0511/321796	<b>Hessen:</b> Kassel 10-18.30 0561/711389
<b>B.-Württemberg:</b> Freiburg 10-18.30 Uhr 0761/382590	<b>B.-Württemberg:</b> Stuttgart 10-18.30 Uhr 0711/8568534

## DE KARTEN SIND NEU GEMISCHT!!! WIR HABEN REDUZIERT!!!

ACHTUNG!!ACHTUNG!!ACHTUNG!!ACHTUNG!!

Neueröffnung Stuttgart Laden 2!  
70178 Stuttgart • Paulinenstr. 50

### Programme

Programme	Versand Laden	Programme	Versand Laden
-----------	---------------	-----------	---------------

IBM / PC	CD-ROM
1942-Pacific Air War 99,95 109,95	Aegis 119,95 134,95
Beneath a steel sky 75,55 83,95	Anstöß World Cup 116,95 129,95
Burning Steel 2 84,95 94,95	
Cannonfodder 66,65 69,95	
Der Clou 84,95 94,95	
Die Siedler 84,95 94,95	

**34117 Kassel**  
Werner Hilpert Str. 22  
Tel.: 0561/711389

DSA 2 84,95 94,95	BAT 2 84,95 94,95
F14 Fleet Defender 105,25 116,95	Battle Isle 2 98,95 109,95
Hatrick 84,95 94,95	Beneath a steel sky 116,95 129,95
Mad News 84,95 94,95	Der Clou 84,95 94,95
Magic of Endorio 89,95 99,95	Mad News 94,95 104,95
Outpost 84,95 94,95	Megarace 89,95 99,95
Pacific Strike 94,95 104,95	Outpost 94,95 104,95
Ravenloft 89,95 99,95	Kyrania 2 116,95 129,95
Russelheim 74,95 79,95	UFO 99,95 109,95
Sim City 2000 DV 94,95 104,95	Ultima 8 125,95 139,95
SSN-21 Seawolf 84,95 94,95	Tie Fighter 94,95 104,95
Tie Fighter 94,95 104,95	
UFO 105,20 116,95	
Ultima 8 98,95 109,95	

### AMIGA

Beneath a steel sky 75,55 83,95
Darkness 69,25 76,95
Die Siedler 89,95 99,95
Heimball 2 74,95 79,95
Mr Nutz 62,95 69,95
Pizza Connection 89,95 99,95

Diese Preise sind gültig ab Erscheinungsdatum  
dieser Anzeige bis 15.8.1994

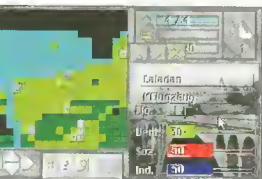
SUPERAUSWAHL - TEUFELISCHE PREISE  
AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN  
und wir immer: Top-service mit der gewöhnlich unvorstellbaren Beratung

# WARLIFE

**Drei Kriegsfürsten erobern fleißig Städte, um dort neue Einheiten zu produzieren, die dann den Expansionskurs fortsetzen – gab es das nicht schon mal...?**

S  
Spiele-Test

**A**ls Führer eines von drei Staaten haben Sie in »Warlife« die Befugnis, durch fleißiges Erobern ein oder zwei Kontrahenten auszuschalten, die wahlweise vom Computer oder einem menschlichen Gegner gespielt werden. Zusätzlich gibt's diverse Einstelloptionen und Statistiken, auch können Sie per mitgeliefertem Karteneditor eigene Szenarien entwickeln. Sie beginnen mit einer Stadt



Eine vergrößerte Ansicht für den besseren Überblick

und einigen Kampfeinheiten und vergeifen sich zunächst an neutralen Ortschaften, die dann ihrerseits neue Einheiten für Ihren Eroberungszug produzieren dürfen. Von der Karte sehen Sie nur soviel, wie Ihre Einheiten oder Radarstationen aufgefächert haben – außer, sie erhalten per Zufallsereignis Einblick in

bis dato unbekannte Kartenabschnitte.

Das Produktionspotential einer Stadt ergibt sich aus ihrem Industrielevel und wird prozentual auf den Bau neuer bzw.



**JÖRG LANGER**

Nein, eine Mischung aus »Warlords«, »Civilization« und »Empire Deluxe« muß nicht automatisch auch nur entfernt an ihre Vorbilder herankommen. Und ganz abgesehen davon, daß die Programmidee wahnwitzig abgelehnt ist: Das Auge spielt bekanntlich mit. Was sich aber Warlife an grafischer Tristheit herausnimmt, ist im Jahre 1994 einfach nicht tragbar – selbst das Ur-Empire mit umdeinierten Zeichensatz sah besser aus. Kein Wunder, daß sich auf der Packungsrückseite von Warlife kein einziges Bildschirmfoto befindet...

Man hat sich zwar einige kleine »Neuerungen« einfallen lassen, aber am drögen Spielprinzip ändert das wenig. Hinzu kommt die übertriebene Größe der Karten, die eine absolut stimmungstötende Anfangsphase garantiert. Erst

wenn man irgendwann einmal auf den ersten Gegner trifft, macht der Spielspaß einen Quantensprung und Warlife erreicht zumindest die Kategorie »langweilig«. Besser wird's dann leider nicht mehr; ganz im Gegenteil: Die unmotiviert verschwindenden Kampfeinheiten sorgen für Frust, das Mischen von Strategie und »Ereigniskarten« wirkt unangenehm. Auch im Detail wurde geschludert: So kann man z.B. einer Baueinheit befehlen, eine Radarstation zu errichten, die Einheit aber während der (ca. 16 Runden dauernden) Bauphase munter weiterbewegen. Die hasig zusammengedigitalisierten Hintergrundgrafiken überstehen Qualität und die peinlichen Videoschnipsel Marke »grundlose Ordensverleihung« fügen sich nahtlos in das düstere Gesamtbild ein.



Die Landkarte in der normalen Auflösung

die Reparatur angeschlagener Einheiten verteilt, sowie für die Steigerung von Flughafenkapazität, Sozialwesen, Stadtverteidigung und Industrie. Es gibt 12 Einheiten von der Armee bis zum Schlachtschiff, die unterschiedlich viel kosten. So kann eine Baueinheit Brücken und Straßen anlegen (welche die Bewegung der Einheiten erleichtern) oder Befestigungen errichten (um den Gegner zu stoppen). Bei Auseinandersetzungen entscheiden neben der Kampfstärke auch die Faktoren »Terrain« und »Umzingelung« über den Ausgang.

Eine auf den ersten Blick nette Idee ist die Option, einmal pro Zug per »Radar« auf den noch unbekannten Teilen der Karte nach gegnerischen Einheiten zu suchen. Hierbei läßt sich mit Chancen von 40 bis 90 Prozent »suchen« – je höher die Prozentchance, desto ungenauer die Standortbeschreibung der gefundenen Einheiten. Diese Funktion ist aber spannungstötend, da man so schon zu Beginn einer Partie weiß, wo die Kontrahenten ungefähr sitzen.

Der Spielablauf ist äußerst zäh, die Steuerung trotz diverser Icons ziemlich umständlich. Das Einbauen von Zufallsereignissen wertet das Spiel nicht auf, sondern wirkt störend: Immer wieder gehen Ihnen (selbst teuerste) Einheiten verloren, oder Sie erhalten irgendwo auf der Karte willkürlich neue hinzu. (la)



## WARLIFE

186 386/486
3 VGA
Soundblaster
25 Mb
Roller
Garage MM2
Maus

<b>Spieler-Typ</b> Strategiespiel <b>Hersteller</b> Boeder <b>Ca.-Preis</b> DM 70,- <b>Kopierschutz</b> — <b>Anleitung</b> Deutsch; gut <b>Spieltext</b> Deutsch; befriedigend <b>Bedienung</b> Ausreichend <b>Anspruch</b> Für Einsteiger und Fortgeschrittene  <b>Grafik</b> Mangelhaft <b>Sound</b> Mangelhaft	<b>Freies RAM:</b> min. 570 KByte + 2 MByte EMS <b>Festplattenplatz:</b> ca. 8 MByte  <b>Besonderheiten:</b> 7 Spielstufen, Zufallsereignisse.  <b>Wir empfehlen:</b> 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und VGA.
---	---



# BATTLES OF THE SOUTH PACIFIC

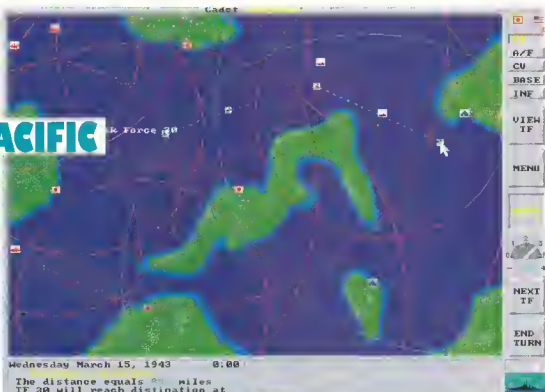
Die Schlacht im Pazifik tabt mal wieder: Unter dem geschmackvollen Namen »World War II: Battles of the South Pacific« gibt es Strategiekast im »Empire«-Stil.

Strategiespiele mit historisch angehauchtem Salzwasser-Flair dümpeln dichtgedrängt an die PC-Strände. Nach »Burning Steel 2« und »Aegis« wirft jetzt QQP einen weiten Vertreter ins Rennen. »Battles in the South Pacific« befördert Sie kurzerhand zum Oberkommandierenden der gesamten Pazifik-Front, entweder auf amerikanischer oder japanischer Seite. Sie können zwischen »Schnellen Schlachten«, normalen Szenarios oder drei Kampagnen wählen. Der Zeitaufwand fürs Durchspielen reicht laut Dokumentation hierbei von einer Stunde bis zu über hundert.

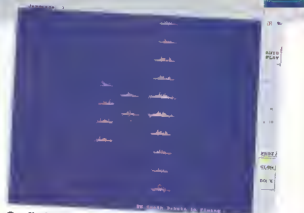
Im Spiel steuern Sie größenwahnsinnigerweise bis zu 30 »Task Forces«, die jeweils aus bis zu 20 Schiffen bestehen können. Je nach Zusammensetzung der Task Force wird

diese auf dem Bildschirm anders dargestellt: Ein U-Boot-Icon steht für eine reine Unterwasser-Flotte, ein Transportschiff hingegen für eine Flotte, die mindestens ein solches enthält, etc. Infanterie-Einheiten werden nach ihrer Relation von Mannstärke zu Supply-Punkten als Panzer-, Lastwagen- oder Soldatensymbol dargestellt.

Die verschiedenen Flotten- und Truppenverbände können jederzeit geteilt oder zusammengefasst und mit verschiedenen Aufgaben (z.B. Bombardement, oder Verfolgen) versehen werden. Zum Bewegen von Verbänden wird einfach an die entsprechende Kartenstelle geklickt, wobei bis zu 5 Wegpunkte gesetzt werden können. Gegnerische Einheiten sehen Sie nur innerhalb bestimmter Sichtwei-



Auf der Karte werden Task Forces, Basen und Landruppen gesteuert



Grafisch armselig: die Seeschlachten

ten, zusätzlich kann man von Flugzeugträgern oder landgestützten Flugbasen aus Aufklärungsstaffeln losschicken. In der Kartenansicht, auf welcher sich das Spiel größtenteils abspielt, lassen sich Reichweiten und Wettervorhersagen zuschalten.

Um es dem Einsteiger leichter zu machen, gibt es verschiedene Realitätsstufen. Ein Neuling hat es zudem mit den »vereinfachten Menüs« etwas leichter. In den Kampagnen spielt vor allem die langfristige strategische Planung eine Rolle: Schiffe müssen repariert und Verstärkungen in das Gesamtkonzept eingegliedert werden. Leider gibt es insgesamt nur 7 verschiedene Szenario-Karten. (la)



JÖRG LANGER

Oh Gati, nach ein Aufguss des Pazifik-Krieges – was ist denn zur Zeit nur los? Im Gegensatz zu Burning Steel 2 beschränkt sich Battles in the South Pacific aber auf den strategischen Teil dieser Auseinandersetzung. Trotz der großen Detailfülle kommt man relativ schnell in das Spiel rein – dummerweise ist es aber wesentlich schwieriger, die Fähigkeiten der eigenen Verbände auch wirklich auszunutzen.

Die Kampagnen sind mir um einiges zu langwierig und nervig: Mundete von Spieltagen ertragen, in denen es fast stündlich zu uninteressanten, aber zeitraubenden Standard-Auseinandersetzungen kommt, ist nicht so ganz meine Sache. Enttäuschend finde ich die Beschränkung der Kartengröße für jedes Szenario auf genau einen Bildschirm – wobei einige Karten auch noch mehrmals Verwendung finden.

Für begeisterte Fans der Thematik vielleicht eine Überlegung wert, für alle anderen aber grafisch zu schlicht und spielerisch zu langatmig.

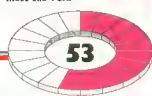


## BATTLES OF THE SOUTH PACIFIC

286 386/486 VGA Super VGA Soundblaster S'Blaster Pro Roland General MIDI Maus Joystick

Spiel-Typ Strategiespiel  
Hersteller OOP  
Ca.-Preis DM 100,-  
Kopierschutz Handbuchabfrage  
Anleitung Englisch: gut (plus deutsche Kurzanleitung)  
Spieltext Englisch: mittelschwer  
Bedienung Befriedigend  
Ansprech Für Profis  
Grafik Ausreichend  
Sound Ausreichend

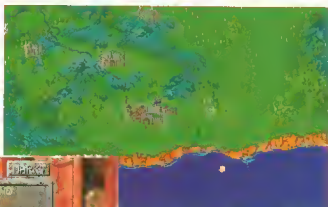
Freies RAM: min. 450 KByte  
+ 640 KByte EMS  
Festplattenplatz: ca. 6 MBYTE  
Besonderheiten:  
Modem-Unterstützung.  
Wir empfehlen: 386er  
(min. 33 MHz) mit 4 MBYTE RAM  
Maus und VGA.





# RINGS OF MEDUSA GOLD

Die Revival-Welle macht auch vor deutschen Strategiespielen nicht halt: Das einstige Amiga-Kultprogramm »Rings of Medusa« kehrt aufpoliert für den PC zurück.



Auf der scrollenden Karte bewegen Sie Ihr Armesymbol umher.



Beim Handeln wird sogar auf die Mengenbezeichnung geachtet: »5 kg« Apfel, aber »5 Dutzend« Eier



Verschiedene Fracht- und Kampfschiffe werden im Hafen gekauft

Die böse Medusa wurde durch magisches Geschluder entfesselt und hat mit finsternen Heerscharen einen großen Teil ihres Heimatlandes erobert. Viele Städte sind unterjocht, umherziehende

Horden machen das Reisen von einer Burg zur anderen zu einem Wagnis. Als hoffnungsvoller Nachwuchsheld ist es Ihre Aufgabe, dem Unheil ein vorzeitiges Ende zu bereiten. Und das nicht etwa durch eine glanzvolle Einzeltat, sondern mit einem möglichst riesigen Heer. Die Größe und Stärke Ihrer Armee hängt von der Anzahl und Art der Städte ab, die Sie im Laufe der Zeit erobern. Denn zum einen sind die Steuerzahlungen eigener Siedlungen eine der Haupteinnahmequellen im Spiel, und zum anderen können Sie bestimmte Aktionen in neutralen Ortschaften gar



In Burgen gibt es teilweise andere Optionen als in den Städten

schwindigkeit großen Einfluß: Die in Tagen gemessene Zeit vergeht besonders schnell, wenn Sie z.B. mühsam im Gebirge herumkraxeln.

In einer nahen Stadt beginnen Sie Ihr Händlerleben. Denn bevor mächtige Flotten und gut ausgerüstete Heere angeworben werden, sorgt man zunächst für das nötige Kapital. Zum Sieg werden Sie übrigens neben einem hochgerüsteten Elite-Heer auch sieben verborgene Ringe benötigen. Die nächste Geldquelle ist der Handel mit rund 100 Gütern; von Äpfeln über Bücher, Getränke und Ackergeräte bis hin zu wertvollen Erzen ist die Auswahl groß. Die Waren sind unterschiedlich schwer und haben eine bestimmte Haltbarkeit: Schnell verderbliche Waren sind zwar oft gewinnbringender – aber natürlich nur, wenn Ihnen das Zeug nicht vor Erreichen des Ziels vergammelt.



## JÖRG LANGER

Ich habe das Ur-Medusa auf dem Amigo damals sehr gerne gespielt. Auch die vorliegende »Luxusversion« des Programms gefällt mir. Es ist zwar kein von Grund auf neues Programm, die Änderungen bringen aber wirkliche Verbesserungen im Ablauf.

Ein potentieller Kritikpunkt stellt für viele Medusa-Fans sicherlich gerade die große Stärke des Produkts dar: Die ungeheure Komplexität in Bezug auf Menüoptionen, Handels- und Ausrüstungsgegenstände sowie Soldatenrassen und -klassen. Jeder Abteilung seiner Krieger muß man einzeln Schilde, Rüstungen, Waffen und Munition in die Hand drücken, abhängig von den für diese Soldatenart möglichen Ausrüstungskombinationen. Hier vermisse ich eine Automatikfunktion oder

zumindest eine Anzeige darüber, wieviele Waffen eines Typs momentan noch benötigt werden – um die Qualität der Waffen könnte man sich ja dann immer noch selbst kümmern.

Andererseits ist es diese fast schon verblassene Detailfülle, die für den besonderen Flair von Rings of Medusa sorgt: Es ist halt nicht nur ein Strategiespiel, sondern gleichzeitig eine komplexe Wirtschaftssimulation.

Für Spieler, die zügel einige Icons durch die Gegend schieben wollen, ist Medusa Gold sicherlich nicht das Richtige. Wer aber an einer längerfristigen Herausforderung interessiert ist und zudem gerne über die beste Zusammensetzung seiner Armee oder das für ihn optimale Handelsgut nachgrübelt, dürfte begeistert sein.

Weitere Einnahmequellen sind das Aufspüren und Ausbeuten von Erzkvorkommen, das Finden von versteckten Schätzen und der Sieg über gegnerische Armeen und Städte.

Wenn Sie etwas gehandelt und Ihr Kapital vergrößert haben, werben Sie in Städten und Burgen Truppen an: Entweder einzelne, ungeübte Rekruten ohne Bewaffnung oder gleich ganze Einheiten, die entsprechend teuer sind. Dann nehmen Sie Ihre erste Stadt ein, gehen aufgeschnappten Gerüchten von verborgenen Schätzen nach, bauen Ihre erste Mine, rüsten eine Flotte aus und erobern weitere Städte.

Bei der Zusammenstellung Ihres Heeres haben Sie die Wahl zwischen drei Rassen und acht Klassen: Elfen z.B. sind von Natur aus sehr gute Bogenschützen, während Menschen vortreffliche Pioniere abgeben. Ihre üben Widersacher warten mit Skeletten, Zombies und Dämonen auf. Die Soldatenklassen reichen von normaler Infanterie bis zu Drachenreitern. Sämtliche Truppentypen unterscheiden sich nicht nur in Effizienz und Soldkosten, sondern auch durch die Waffen- und Rüstungskombinationen, mit denen sie sich bestücken lassen. Zwei der Soldatenklassen haben zudem auch außerhalb des Schlachtfelds eine wichtige Funktion; Pioniere sind zum Bedienen von Bergbaugeräten in Minen notwendig, viele Aufklärer von großem Vorteil: Zum einen vergrößert sich dann der Radius um Ihr Kartenicon herum, innerhalb dessen Sie feindliche Armeen und Flotten überhaupt erst sehen können, und zum anderen wird mit zunehmender Aufklärerzahl die Reichweite und Erfolgchance beim Suchen nach Schätzen und Minen größer. Feldschlachten können Sie auf drei verschiedene Arten führen: Als relativ spartanischen taktischen Kampf mit typischem Icon-Verschieben, als zeitsparende Ergebnisberechnung oder als Action-Duell gegen den feindlichen Heerführer.

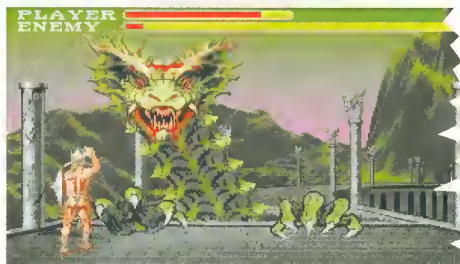
Während Sie sich auf der Landkarte bewegen, kommen



Taktische Schlacht gegen einen bösen Computergeneral



Hinter jedem Icon verstecken sich weitere Menüs



Ungleicher Kampf gegen den Drachen der Medusa

Sie per rechter Maustaste in ein Auswahlménü, von dem aus Sie beispielsweise eine Übersichtskarte Ihrer Umgebung aufrufen können. In Städten und Burgen befindet sich am oberen Rand des Bildschirms eine Symbolleiste, hinter deren Icons sich die verschiedenen Örtlichkeiten wie Bank oder Stallungen verstecken. (1a)

## RINGS OF MEDUSA GOLD

286 386/486 VGA
Super VGA
Soundblaster
Y2kaster Pro
Rolland
General MIDI
Maus
Joystick

<p><b>Spiele-Typ</b> Strategiespiel</p> <p><b>Hersteller</b> Starbyte</p> <p><b>Ca.-Preis</b> DM 100,-</p> <p><b>Kopierschutz</b> -</p> <p><b>Anleitung</b> Deutsch; gut</p> <p><b>Spieltext</b> Deutsch; gut</p> <p><b>Bedienung</b> Gut</p> <p><b>Anspruch</b> Für Fortgeschrittene und Profis</p> <p><b>Grafik</b> Befriedigend</p> <p><b>Sound</b> Befriedigend</p>	<p><b>Freies RAM:</b> min. 600 Kbyte + 1 MByte EMS</p> <p><b>Festplattenplatz:</b> ca. 12 MByte</p> <p><b>Besonderheiten:</b> Taktik- und Action-Kämpfe</p> <p><b>Wir empfehlen:</b> 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.</p>
---	--

74

# DIMO'S QUEST

Dieser Level ist ein Schlorfenland für Nosch-Fans. Doch die Barmen sollte Dimo lieber nicht auf-sommeln.

Spiele-Test



Mit den Schaltern können Geheimgänge geöffnet werden

**Frasch zu sein bedarf es wenig, denn wer Frasch ist, wird ein König – aber nur, wenn der grüne Hüpfen alle Prüfungen meistert.**

Was tut man nicht alles der Liebe wegen: Berauscht von Frühlingsgefühlen legt man sich mit Monstern an, flüchtet nicht vor körperlicher Arbeit und zerbricht sich den Kopf über knifflige Rätsel. Dimo, der kleine und coole Frosch, schreckt vor nichts zurück, um den Froschkönig von Greenfoot gnädig zu stimmen. Der hat ihm nämlich die grüne Hand seiner Tochter versprochen, wenn ihm Dimo genügend Süßigkeiten aus den sechs Ländern des Königreichs sammelt. Daß diese von fiesen Monstern bewacht werden, ist selbstverständlich.

»Dimo's Quest« sieht auf den ersten Blick wenig aufregend aus. Die zweckmäßige Grafik ist weder besonders bunt noch trist, sondern irgendwo zwischendrin. Das Spielprinzip ist recht einfach: Man steuert mit Tastatur oder Joystick den coolen Hüpfen auf dem in Kästchen unterteilten

Spielfeld umher. Alle Süßigkeiten müssen aufgesammelt werden und Monstern muß Dimo natürlich ausweichen. In späteren Levels können die über 25 verschiedenen Gegner mit Felsbrocken unschädlich gemacht werden.

In Greenfoot gibt es allerlei Gefahren und Hilfsmittel, ohne die der mutige Frosch keine Chance hat. Schrumpfende Plattformen können nur mit dem richtigen Timing überwunden werden, für das Wasser muß

Dimo Rettungsringe sammeln und auf den Eisbahnen ist er ohne Spikes aufgeschmissen. Schwarze Pfeile zwingen den Frosch in eine bestimmte Richtung, während Teleporter ihn an einen anderen Ort versetzen. Zum schnellen Transport stehen Autoskooter bereit und fernlenkbare Staubsauger helfen beim Aufsammeln der Süßigkeiten. Gefährlich werden dagegen Raketenstationen, Bomben und Feuer.

Obwohl ein ruhiges Händchen und etwas Geschick nötig sind, um nicht aus Versehen ein falsches Feld zu betreten, ist Dimo's Quest vor allem ein Denkspiel. Planloses Umherlaufen bringt nichts. Allzuoft sammelt man blindlings Gegenstände ein, um sie dann in der falschen Reihenfolge einzusetzen. Dem Frosch hilft dann nur noch der Freitod und ein Level muß von vorne begonnen werden. Zusätzlich sitzt dem Spieler die Zeit im Nacken, die unbarmherzig verrinnt. Zu Beginn jedes Levels gibt es aber ein Paßwort, mit dem Sie die Spielfelder direkt anwählen können. (fs)



FLORIAN STANGL

Auf den ersten Blick wirkt Dimo's Quest eher bieder. Der erste Level ist noch 20 Sekunden gelöst, doch dann steigt der Schwierigkeitsgrad permanent an. Extras wie Schlüssel, Eisbohnen oder fernlenkbare Staubsauger sorgen nicht nur für Abwechslung, sondern fordern das Denk- und Kombinationsvermögen gewaltig. Rund 20 Gegenstände müssen teils miteinander kombiniert oder zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt werden.

Ein auf den ersten Blick leicht zu lösender Level offenbart

kurz vor Schluß seine Tücken. Das Zeitlimit läßt gerade in höheren Spielfeldern nicht viel Zeit zum Grübeln. An manchen Stellen ist noch dazu das richtige Timing entscheidend. Da der Zufall bei Dimo's Quest keine Rolle spielt, sind alle Situationen durch Überlegen und etwas Übung zu lösen. Dennoch reicht es zu keiner Höchstwertung. Die Grafik ist trotz des weichen Scrollings zu mottig, es gibt nur einen Schwierigkeitsgrad und das Spielprinzip beschert einem auf Dauer keine übermäßigen Adrenalin-Stöße.

## DIMO'S QUEST

286 / 486
 VGA
 Super VGA
 Soundblaster
 3-Blaster Pro
 Roland
 General MIDI
 Mouse
 Joystick

Spieler-Typ	Denkspiel	Freies RAM: min. 590 KByte
Hersteller	Booder	Festplattenplatz: ca. 1 MByte
Co.-Preis	DM 60,-	Besonderheiten:
Kopierschutz	—	PC- und Amiga-Versionen in einer Packung: Paßwort-System.
Anleitung	Deutsch befriedigend	Wir empfehlen: 386er
Spieltext	Englisch: sehr wenig	(min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM,
Bedienung	Gut	Joystick und VGA.
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene	
Grafik	Befriedigend	
Sound	Gut	

67

# JETZT IST DIE MACHT MIT IHNEN!



## CYBERMAN™ UND SOUNDMAN WAVE™. NEUE DIMENSIONEN FÜR ACTION UND SOUND.

Sie brauchen Kontrolle und Power in der Welt der neuen, octiangeladenen 3D-Spiele und Sound-Anwendungen. Mit **Cyberman**, dem futuristischen Interaktiv-Controller für PC-Spiele, haben Sie alle drei Dimensionen voll im Griff. Es ist das einzige Kontrollgerät mit sensorischer Rückkopplung. Damit bekommen Sie die Action hautnah zu spüren! **SoundMan Wave**, die Soundkarte der nächsten Generation mit dem neuen OPL-4 Chip, arbeitet mit der fortschrittlichen Wavetable-Synthese, um heiße 16-Bit-Soundeffekte und realistische Musik zu erzeugen. Wenn Sie Action und Sound **ERLEBEN** wollen, holen Sie sich **Cyberman** und **SoundMan Wave**.



CYBERMAN UND SOUNDMAN WAVE FINDEN SIE U.A. BEI:  
ALLKAUF - BRINKMANN - COMPUTER COMPANY -  
HERTIE - HORTEN - KARSTADT - MEDIA MARKT - SCHADT - VOBIS

SONST NOCH FRAGEN? RUFEN SIE UNS EINFACH AN. LOGI GMBH 089 / 89467-308.  
LOGITECH AUSTRIA 06474 74 D1. LOGITECH SCHWEIZ 021 863 50 00.



\*Garantiert 100 %ig kompatibel mit SoundBlaster, AduLib und General MIDI. Mit SCSI CD-ROM-Schnittstelle, Joystick- und MIDI-Anschluß. Mitgeliefert werden 5 wertvolle Software-Pakete.



# DIGGERS



Schwer was los im Untergrund: Da immer nur ein kleiner Ausschnitt des Gesamtspielfelds zu sehen ist, wird's manchmal etwas kanus

**Im Dreck wühlen kann sich lachen: Managen Sie die Aktivitäten von fünf Diggers, die sich auf der Suche nach Badenschatzen durch den Untergrund ackern.**

Nicht nur auf Kleinkinder und Hunde übt die Tätigkeit des Buddelns einen eigentümlichen Reiz aus. Computerspiele haben einen geradezu manischen Drang zum Erdrich: Bei den Dungeons jedes Rollenspiels angefangen, dienen Schaufelkursionen auch von »Dig Dug« bis »Boulder Dash« als beliebtes Software-Szenario. Addiert man strategisches Graben und Tunnelbauen à la »Magic of Endoria« zu etwas possiblicher »Lemmings«-Wuseligkeit, kommt man bei »Diggers« raus, dem jüngsten Denkspiel-Beitrag aus dem Hause Millennium.

Allen Vergleichen zum trotz bewahrt sich die Neuerscheinung eine gewisse Originalität. Auf einem fremden

Planeten muß sich der Spieler 32 Ländereien unter den Nagel reißen, in dem er schneller eine bestimmte Geldmenge verdient als der gleichsam grabende Gegner, mit zunehmender Listigkeit vom Computer gesteuert. Zu Reichtum gelangt, wer kostbare Rohstoffe erschürft, die in einem Häuschen an der Oberfläche eingetauscht werden. Eine Zeitlang beharrlich durchs Erdrich schaufeln und schon stößt man – je nach Zufall – früher oder später auf einen solchen Schatz. Fünf hochmotivierte Bergbauexperten hören auf Ihr Kommando; deren Job ist krisensicher, aber nicht ganz ungefährlich. Zu tiefe Stürze, Gewässer oder vom Gegner ausgesetzte Monster zehren an der Lebensenergie.

Um einen Level zu gewinnen, müssen Sie zumindest einen der fünf Mitarbeiter bis zum Erreichen der Geldvorgabe durchbringen – was tut man nicht alles für ein gutes Betriebsklima. Zwecks Instruktion des Lohnempfängers klicken Sie zunächst sein entsprechendes Nummern-Icon an. Der sichtbare Bildausschnitt springt jetzt zu der Stelle, an der sich die entsprechende Spielfigur befindet. Ein weiterer Klick zaubert eine Icon-Liste auf den Bildschirm. Je nach gewähltem Bildsymbol nötigt man seinen Digger zum Graben oder Laufen in eine bestimmte Richtung, zum Einsammeln oder Ablegen mitgeführter Gegenstände oder teleportiert ihn an die Oberfläche zurück. Im trauten Häuschen auf der grünen Wiese wird er nicht nur seine gesamt-



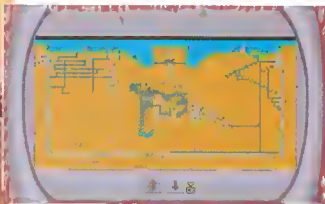
## HEINRICH LENHARDT

Oho, das ist ja richtig gut. Was nach flüchtigem Anblättern der Anleitung nach einem miefigen Lemmings-Clane der wenig inspirierten Art riecht, entpuppt sich allmählich als nicht unfesselnder Wettstreit gegen die Buddelarmada des Computergegners. Fünf separat einsetzbare Spielfiguren, die durch den Kauf von vielen Extras gezielt ihr Talentpotential aufstocken – in Verbindung mit den stattlichen Spielfeldern verspricht diese Mischung einiges. Doch unter Tage herrscht nicht immer eitel Sonnenschein. Eigentlich wäre Diggers ja zu

Höherem berufen, was die Gesamtwertung angeht. An der schonungslos indirekten Steuerung mit ihren unnötigen Verschachtelungen hätte man etwas teilen sollen; diese Spielidee ließe sich auch weniger umständlich realisieren. Den Macken zum trotz: Tüfelfans bescherft das Programm nach kargen Monaten dünnen Denkspiel-Nachschubs ein einziges zum Knablen. Wer bei »Lemmings 2« oder »The Humans« mit Spaß an der Sache war, wird trotz des Fummel-Frust-Faktors bei Diggers auf seine Kosten kommen.



Kleine Helfershelfer ersehen wir im Laden um die Ecke



Die Übersichtskarte: Wer buddelt wo einen Tunnel?

Nochdem die Gleise verlegt wurden, hilft die Lore beim Abtransport der Rohstoffe

melten Rohstoffe los, sondern kann auch Extras einkaufen, solange das Kreditlimit reicht. Zum Angebot an hilfreichen Gegenständen gehören mechanische Schaufelhelfer, Erste-Hilfe-Kästen, Lifte, Schotte zum Abriegeln einzelner Korridore, Dynamit, Brückenteile, eine Übersichtskarte und Schlauchboote, um das für Diggers tödliche Wasser zu überwinden. Sobald ein Gegenstand von der ihn tragenden Spielfigur abgesetzt wurde, können Sie das Objekt direkt anklicken, um es einzusetzen: z.B. den Aufzug nach oben und unten fahren lassen, das Dynamit zünden oder ein Schott öffnen und schließen.

Die Steuerung erfolgt ausgesprochen indirekt. Klicken Sie erst das Buddel-Icon und dann einen Pfeil für die Wühlrichtung an, damit ein Digger anfängt, sich durchs Erdreich zu ackern. Stoisch macht der Bursche weiter, bis er auf ein unpassierbares Hindernis stößt. Entdeckt man dabei einen schicken Edelstein, muß der störrische Angestellte erst über das »Gehe«-Icon an die richtige Stelle zurückbugsiert werden, mit einem weiteren Icon verdammt man ihn zum Stillstehen und durch einen erneuten Mausklick zum Einsammeln. Automatisch geht hier nichts; von »mitdenken« stand beim Tarifvertrag Ihrer Alien-Crew anscheinend nichts im Kleingedruckten. Ein weiteres Handicap: Die Burschen können nicht allzu viele Sachen mit sich rumschleppen. Hat ein Digger einen schweren Bonusgegenstand wie z.B. einen Aufzug im Gepäck, kann er erst dann wieder Rohstoffe einsammeln, wenn er sich dieses Objekts entledigt hat. Zu Beginn wählt man eine von vier Rassen; jedes Volk-

chen hat andere Stärken und Schwächen auf Lager.

Vom riesigen Spielfeld ist jeweils nur ein kleiner Ausschnitt sichtbar. Zudem können Sie nicht beliebig in der Weltgeschichte herumschrollen sondern sehen nur Gebiete, in denen sich einer Ihrer Buddel-Fachkräfte herumtreibt. Läßt man einen Digger für ein Weilchen ohne Kommandos unbeaufsichtigt (was sich nicht vermeiden läßt – schließlich können Sie nur jeweils einem Befehle erteilen) kommt er auf dumme Gedanken. Selbständig tappt der Bursche in der Gegend herum; befindet er sich in Todesgefahr, warnen Blinkpfeil und Brummtön. In solchen Fällen helfen nur Glück und Geschick: Schnell auf den Ausreißer klicken und ihn an die sichere Oberfläche teleportieren. (hl)



Jedes Land auf dieser Karte entspricht einer Spielstufe



## IM WETTBEWERB

Magic of Endoria von Sunflowers bietet ein ähnliches Thema (Tunnels buddeln mit Hilfskräften), hat aber einen anderen spielerischen Ansatz – komplexer, schwerer zugänglich und noch schlechter zu steuern als Diggers. Die Denkspiel-Referenz Lemmings hütet einsam die Spitze und verweist Derivote wie Zeppelins Sink or swim auf die billigen Plätze. Originelle Alternative: Dynamix' eigenständige Cartoon-Knabelei Incredible Toons.

Lemmings 92  
Incredible Toons 78  
**DIGGERS 68**  
Magic of Endoria 64  
Sink or swim 58



## DIGGERS

286 386/486 VGA Super VGA Soundblaster S3Blaster Pro Roland General MIDI Maus Joystick

Spieler-Typ	Denkspiel	Freies RAM: min. 510 KByte
Hersteller	Millennium	Festplattenplatz: ca. 6 MByte
Ca.-Preis	DM 90,-	Besonderheiten: Spielstand kann zwischen den Levels gespeichert werden.
Kopierschutz	–	Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM und Maus.
Anleitung	Deutsch: befriedigend	
Spieltext	Englisch: gut	
Bildschirm	Befriedigend	
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis	
Grafik	Befriedigend	
Sound	Ausreichend	



# PREMIER CHALLENGE

Es sieht aus wie eine Tabellenkalkulation, läuft auch unter Windows – aber bei Premier Challenge handelt es sich um ein entlaufenes Mitglied vom Stamme der Fußball-Managerspiele.

Und es begab sich im Zeitalter des Überflusses und der gut gefüllten Festplatten, daß ein junger Mann von seinem PC aufstand und sprach: »Siehe, welch mannigfaltige Wege es gibt, eine Fußball-Mannschaft zu trainieren. Man gab mir Bundesliga Manager und Anstösse in Hölle und Fülle. Just zu dieser Stunde, wo jenseits des großen Teichs um den Welpokal gespielt wird, bin ich reich mit Software dieser Art gesegnet.« Sprach's, schaltete seinen Computer aus und wollte fröhlich von dannen ziehen. Doch da verfinsterte sich das Firmament und eine Stimme sprach: »Du kannst Deutscher Meister werden und die Weltmeisterschaft gewinnen – aber vollbringst Deine Software diese Wunder auch unter Windows?«. Der junge Mann erstarrte und kehrte reumütig zu seinem PC



Alles ist relativ: Diese Darstellung des Spielablaufs entpuppt sich als das grafische Highlight von Premier Challenge

Wie spielen wir denn? Die Taktik läßt sich jederzeit ändern.

zurück. Unter Windows einen Fußballverein managen, war eine Freude, die ihm bislang versagt geblieben war. Geduldig die englischen Texte und abschreckende Packungs-Bildschirmfotos ignorierend, installierte er die beiden Disketten. Und siehe da – beim Programmstart erkannte er, daß die Autoren aus dem fernen Britannien eine bei Windows-Software höchst unübliche Sitte wieder

einführten: die Handbuchabfrage! Noch ärger schmerzte unseren Freund der Mangel an Menüs und Optionen; selbst die Aufstellung der eigenen Mannschaft entbehrte vitaler Informationen. Zuflucht im Anleitungsheftchen suchend, fand er folgende Worte: »Viel zu einfach war's, das Talent

Deiner Spieler in nackten Zahlen zu verkünden. Entbehrte solchen Wissens und achte lieber im Spielverlauf darauf, wie die einzelnen Mannschaften schlagen. Verkaufe, wer alt und lahm werde und befördere in die erste Mannschaft, wer im Jugendteam sich profilieren.«

Da lehnte er sein Haupt an die kühle Front des Monitors und schluchzte ein paar bittere Tränen in die Tastatur. »Was nutzt es mir,« sprach er, »mich geschwind von Premier Challenge zur Windows-Anwendung klicken zu können, wenn besagtes Spiel nur wenig Freude mir zu bescherten vermag?«. Und so analysiert er heut' noch den Tabellenstand der vierten englischen Division oder tröstet sich dann und wann mit dem eingebauten Cheat-Menü: Wer sein Joch durch Manipulationen etwas lindern mag, darf sich einen steten Nachschub an Spielgeld gewähren. (hl)



## HEINRICH LENHARDT

Nichts gegen den Charme kumpelhafter Schlichtheit, den die Dokumentation verbreitet. Aber der Anspruch bei Premier Challenge reduziert sich auf das Anklicken des Trainingsgeschehens und die Mannschaftsaufstellung. Ein Blick auf Tabelle und Transfermarkt, schon hat sich die Sache. Zur spielerischen Schlichtheit paßt die Steinzeit-Grafik (ehrlich: »Excel« ist schöner), die Ausrichtung auf englische Ligen wirkt sich hierzulande sicher nicht gerade verkaufsfördernd aus. Seinen einzigen Pluspunkt

macht sich Premier Challenge selbst kaputt: Das muntere »Ich switch' mal schnell zu einem Spielchen«, das jedem Windows-Anwender im Blute liegt, wird durch die Handbuchabfrage sabotiert. Vor allem im Büro macht es sich halt nicht so gut, erst mal die Anleitung herauskramen zu müssen. Ein rundherum verunglücktes Produkt, das sich nur regelrechte Sammler von Fußballtrainer-Simulationen zulegen sollten. Die jüngsten Versionen von »Bundesliga Manager« und »Anstoss« sind um Welten besser.

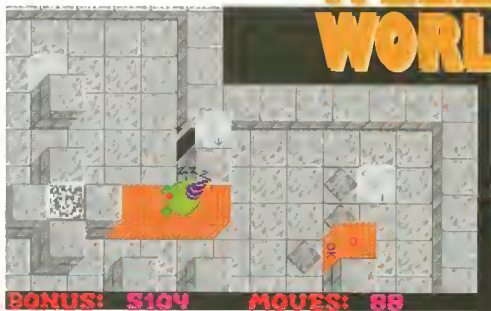


## PREMIER CHALLENGE (WINDOWS)

200	386/486	VGA	Super VGA	Soundblaster	5.25" Floppy Pro	Roland	General MIDI	Mouse	Joystick
Spieler-Typ	Strategiespiel	Frieses RAM: min. 4 MByte unter Windows 3.1	Festplattenplatz: ca. 5 MByte	Besonderheiten: Windows 3.1 erforderlich! Serienmäßiges Cheat-Menü erlaubt hemmungsloses Schummeln.	Wir empfehlen: 486er (min. 33 Mhz) mit 8 MByte RAM und Maus.				
Hersteller	Winsport								
Co.-Preis	DM 90,-								
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage								
Anleitung	Englisch; ausreichend								
Spieltext	Englisch; mittelschwer								
Bedienung	Befriedigend								
Anspruch	Für Einsteiger								
Grafik	Mangelhaft								
Sound	Mangelhaft								



# WEEBEE WORLDS



Der Weg zum Teleporter ist gebaut und der Weebie hält ein Nickerchen

**Ein paar Kisten verschieben – das kann doch kein Problem sein! Weit gefehlt: Die ordnungsliebenden Weebies strapazieren die groven Zellen gewaltig.**

**U**rdnung ist für die Weebies das größte Übel. Daher haben die grünen Kugeln mit den roten Nasen nichts anderes zu tun, als aufzuräumen. In der Welt dieser ulkigen Wesen steht einiges nicht auf dem Platz, wo es hingehört. Sie haben dadurch das Vergnügen, in 55 Levels beim Herumschieben zu helfen.

Die Spielfelder präsentieren sich aus einer etwas überhöhten isometrischen Sicht. Man sieht somit den Weebie und die Kisten von schräg oben, was bedeutet, daß manche Kisten und Felder von herumstehenden Gegenständen verdeckt sind. Das erschwert die Orientierung und gibt dem Spieler noch ein paar zusätzliche Kopfnüsse auf. Dabei sind die Aufgaben ohnehin teilweise recht knifflig. Der kleine Weebie darf die Spielfelder nämlich keinesfalls verlassen. Steht eine Kiste auf dem Rand, kann sie mei-

stens nicht mehr auf eines der markierten Felder gestellt werden.

Außerdem muß man

darauf achten, daß das Kugelwesen

noch den Ausgang erreicht. Sonst ste-

hen irgendwann alle Kisten auf den rich-

tigen Feldern, doch dem Weebie ist der

Weg in den nächsten Level versperrt.

Bei der Arbeit können beispielsweise

Teleporter, Aufzüge, Trampoline und

durchsichtige Böden behilflich sein.

Doch Vorsicht: Werden diese Gegen-

stände unüberlegt eingesetzt, richten sie

mehr Schaden als Nutzen an. Haben Sie

aus Versehen einen falschen Schritt

getan, machen Sie ihn mit einer

»Undo«-Taste rückgängig. Diese Funk-

tion läßt sich aber nur fünfmal aufrufen.

Neben diesen Hilfsmitteln gibt es auch ein paar Gemein-

heiten. Minen sollte ein Weebie auf jeden Fall meiden –

eine Berührung endet tödlich. Gerechterweise macht eine

draufgestellte Kiste diese Gefah-

renpunkte unschädlich. Arg

hinderlich sind die Blocker,

über die der Weebie zwar

gehen, aber keine Kisten schie-

ben kann. Als zusätzlicher

Streßfaktor kommt der verrin-

dernde Punktebonus hinzu.

Man darf zwar weiterspielen,

wenn er abgelaufen ist, doch

mit einem Eintrag in die Hig-

h-score-Liste wird es dann

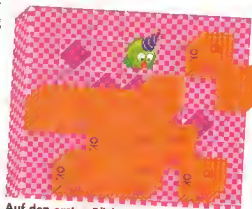
wohl nichts werden. Wer die

55 Aufgaben gelöst und noch Lust auf weitere Denksport-

aufgaben hat, bastelt sich mit einem Editor 22 neue Spiel-

felder dazu.

(fs)



Auf den ersten Blick scheint es kein Durchkommen zu geben



## FLORIAN STANGL

Der dreidimensionale Aufbau der Spielfelder erschwert die Lösung der Aufgaben von »Weebie Worlds« erheblich. Es reicht eben nicht mehr aus, nur die Kisten und Felder auf dem Boden zu betrachten. Wenn sich die Halakisten übereinander stapeln, ist var-

auschendes Denken gefragt. Leider wurde die gute Idee nicht optimal umgesetzt. Sinn-

verdecken. Dann hilft nur noch Ausprobieren, wobei die »Undo«-Funktion eine kleine Hilfe ist.

Die teils eigenwillige Farbgebung mit braunen Kisten auf braunem Boden führt dazu, daß man manchmal aus Versehen gegen eine Kiste rennt und diese auf ein Feld schiebt, wo sie überhaupt nicht hingehört. Gerade kurz vor Ende des Levels führt das zu Frust. Ein paar Soundeffekte mehr hätten dem Spiel sicher auch nicht geschadet, von der eintönigen Musik ganz zu schweigen.



## WEEBEE WORLDS

200 386/486 VGA Super VGA Soundblaster S'Blaster Pro Roland General MIDI Moos Joytick

Spieler-Typ  
Hersteller  
Co.-Preis  
Kopierschutz

Denkspiel  
Lifelines  
DM 70,-  
Nervige  
Handbuchabfrage

Freies RAM: min. 480 KByte  
festplattenplatz: ca. 1 MByte  
Besonderheiten: Editor, um 22 eigene Levels zu designen.

Anleitung  
Spieltext  
Bedienung

Deutsch, befriedigend  
Deutsch, befriedigend  
Befriedigend

Wir empfehlen: 386er  
(min. 33 MHz) mit 1 MByte RAM und Joystick.

Anspruch  
Grafik  
Sound

Für Einsteiger und Fortgeschrittene  
Ausreichend  
Ausreichend





# ROBINSON'S Requiem

Unser Waffenarsenal ist reich gefüllt. Mit Pfeil und Bogen läßt sich diese Zentaure aus sicherer Entfernung attackieren.

Fallen bauen, Sprengstoff herstellen und Höhlen erforschen: Davon stand nichts im Reiseprospekt. Auf einem fremden Planeten mit gefährlicher Flora und Fauna gelandet, kämpft der moderne Robinson ums Überleben – auf Wunsch mit Aspirin- und Amputations-Modus.

**T**ag 4: Schon wieder bin ich von einem Höhlenaffen angegriffen worden. Ich habe ihn zwar besiegt, doch hat sich die Wunde am rechten Bein entzündet. Wennauch mein letztes Antibiotika nicht hilft, werde ich das Bein wohl amputieren müssen....»

Solche Notizen hinterläßt kein Pauschal tourist auf der Ansichtskarte, sondern ein Gestrandeter in seinen Tagebüchern. Unser Held Trepliv1 landet als Opfer einer politischen Intrige auf einem gefährlichen Gefängnisplaneten.

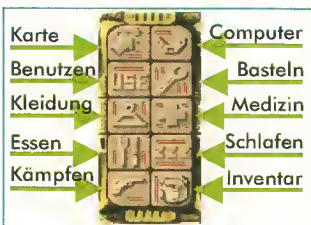
Nur mit einem kleinen Computer ausgerüstet, der die Körperfunktionen überwacht, muß er um sein Überleben kämpfen. Sein Ziel: die tödliche Welt zu verlassen.

Bei »Robinson's Requiem« sehen Sie das Geschehen aus dem Blickwinkel



Ach, wie originell: Erst desinfizieren, dann amputieren – Selbstverstümmelung will gelernt sein...

Auf der Karte werden die Umrisse aller Regionen verzeichnet, die wir bereits betreten haben



Mit den Icons sind alle Funktionen schnell zugänglich

von Trepliv1. Mit der Maus oder dem Ziffernblock wird der Gestrandete durch die dreidimensionale Landschaft gesteuert. Das Gelände erinnert entfernt an die Voxel-Grafik von »Comanche«: Stufenlos werden näherkommende Hügel oder Bäume größer, wenn man auf sie zugeht. Der in manchen Gegenden vorherrschende Duster-Look ver-



Zaff im Sumpf: Unliebsame Personen wehrt man nachdrücklich mit dem Laser ab

schleiert den perspektivischen Effekt etwas: Wo noch begehbares Erdreich ist und ab wann ein unpassierbarer Hügel beginnt, läßt sich nur durch Ausprobieren herauskriegen. So kommt es nicht von ungefähr, daß eine der häufigsten Todesarten der jähe Sturz ins Nichts ist: Der Übergang von Gebirgspfad zu Abgrund ist fließend. Die höhere der beiden Detailstufen ist nur auf schnellen 486ern genießbar; zwecks Tempogewinn verkleinert man einfach das 3D-Grafikfenster. Im Hauptmenü läßt sich auch der Einfluß von Krankheiten und Wetter eliminieren.

Robinson's Requiem läuft in geraffter Echtzeit ab. Ein Spieltag dauert rund 15 Minuten. Der Minicomputer gibt Auskunft über Pulsschlag, Körper- und Außentemperatur sowie



## FLORIAN STANGL

Angst vor Spritzen darf man bei Robinson's Requiem nicht haben. Das Behandeln von Verletzungen und Krankheiten ist unerlässlich. Selbst das makabere Amputieren eines Beins wird zum Erfolgserlebnis, wenn Trepliv1 den »kleinen Eingriff« überlebt (»...es wird überhaupt nicht weh tun, har-har«).

Die (zum Glück abschaltbaren) medizinischen Checks können allerdings auch nerven. Schleicht man nicht gerade ständig zum Minicomputer über, gibt es keine Warnmeldungen über drohende Dehydrierung und andere kleine Wehwehchen. Im wirklichen Leben merke ich doch auch, daß meine Zunge am Gaumen klebt und es beim

Husten nur nach staubt...

Die Grafik reizt mich wegen der arg pixelig-graben Darstellung nicht gerade vom Hacker. Sie ist auch nur mäßig schnell, obwohl kräftig getrickst wird: Ein Wasserfall wirkt nur dann animiert, wenn man sich selbst bewegt – ansonsten steht er regungslos in der Landschaft. Liebhaber des Marbiden werden's nett finden: Bei welchem anderen Spiel kann man schon exzessive Selbstverstümmelung betreiben oder muß dauernd Pillen schlucken?

Weniger nett ist der Hand zu plötzlichen Todesarten: der Fiesheitsfaktor erinnert an alte Sierra-Adventures – frähes Speichern!



Mit diesem ungemütlichen Burschen könnte es noch Ärger geben

und trocken, der Dschungel schwül und voller gefährlicher Bewohner, die Steppe dagegen ist angenehm klimatisiert, doch stellen Tiger eine ständige Bedrohung dar. Freundlicherweise ist man durch eine Automapping-Funktion vom Kartenzeichnen befreit.

Die Kämpfe laufen recht simpel im Stil der alten »Beholder«-Rollenspiele ab. Mit Waffen wie Messer, Axt oder Laserpistole bearbeitet der Spieler unter wildem Mausegeklacke den Gegner, bis dieser den Geist aufgibt. Schwerer sind flinke Tiere wie Tiger oder Dinosaurier zu besiegen. Allerdings sollten Sie nicht zu oft kämpfen, da durch viele kleine Verletzungen die Medikamente schnell zur Neige gehen. Besser ist es, den Gegnern Fallen zu stellen. Da die Natur auch Rohstoffe für Sprengstoff liefert, hat der begabte Bastler einiges an Spielraum.

(fs)



Rohkost ist oft ungesund. Wir dinieren des halb auf einem gemütlichen Lagerfeuer.



Wie der Scanner zeigt, haben wir uns erkältet: Zeit, ein paar Antibiotika einzuwerfen.

die Uhrzeit. Drei farbige Balken symbolisieren Kraft, Hunger und Durst. Die Medikamente, die man nach einigem Suchen beim abstürzten Raumschiff finden kann, dienen zur Behandlung von Krankheiten und Verletzungen. Wer das Wasser aus einem See nicht abkocht, bekommt schnell Magenkrämpfe oder Durchfall. Ebenso ist es mit Früchten und dem Fleisch erlegter Tiere: Gebraten schmeckt und bekommt es besser. Der Medikamentenkoffer ist glücklicherweise reich gefüllt: Aspirin gegen einen Sonnenstich, Antibiotika gegen Infektionen, Beruhigungs- und Schmerzmittel bei schweren Verletzungen, sowie Spritzen und Blut-Plasma sind darin enthalten.

Hat sich eine Wunde infiziert und es helfen keine Medikamente mehr, muß sogar amputiert werden. Mit dem Sägemesser erledigen Sie diesen geschmackvollen Vorgang am besten, doch sollten Details wie Abbinden, Desinfizieren, Schmerzmittel spritzen und das Verbinden der Wunde unbedingt beachtet werden. Äste und Verbandsmaterial eignen sich hervorragend zum Basteln von Schienen für gebrochene Knochen. Aus Tierfellen schneidet man mit wenigen Mauseklacks warme Kleidung für die oft eiskalten Höhlen. Überhaupt ist das Kombinieren der herumliegenden Gegenstände lebenswichtig: Fast alles kann einem Verwendungszweck zugeführt werden.

Insgesamt gibt es neun verschiedene Landschaften, die durch Höhlenlabyrinth verbunden sind. Jede Gegend weist ihre eigene Charakteristik auf. Die Wüste ist sehr heiß



## IM WETTBEWERB

Doom bietet schnellere und bessere Grafik, setzt aber ganz auf Action. Elder Scrolls hingegen nutzt seine 3D-Power für klassische Rollenspiel-Tugenden. Spielerisch am ähnlichsten ist nach dem Action-Adventure Shadow of the East: Action-lustiger, besser durchgestylt und etwas kurzweiliger als Robinson's Requiem. Aber bei keinem der Konkurrenten kann man Gegenstände so exzessiv miteinander kombinieren - schon gar nicht beim einfältigen Terminator Rompage.

Doom	85
Elder Scrolls: Arena	82
Shadow of the East	79
<b>ROBINSON'S REQUIEM</b>	<b>68</b>
Terminator Rompage	49



## ROBINSON'S REQUIEM

286 / 386 / VGA / Super VGA / Soundblaster / 5-Button Pro / Roland / General MIDI / Maus / Joystick

Spiel-Typ  
Hersteller  
Ca.-Preis  
Kopierschutz

Action-Adventure  
Silurals  
DM 90,-  
Norrige  
Handbuchabfrage

Anleitung  
Spieltext  
Bedienung  
Anspruch

Deutsch: befriedigend  
Englisch: mittelschwer  
Befriedigend  
Für Einstufige und  
Fortgeschrittene

Grafik  
Sound

Befriedigend  
Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte  
Festplattenplatz: ca. 7 MByte  
Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade und zwei Grafik-Detailstufen. Automapping zeichnet grobe Karten mit.  
Wir empfehlen: 486er (min. 50 Mbit) mit 2 MByte RAM und Maus.



# THE BIG ONE

Jetzt wird's kritisch: Da leckt eine Chemiefabrik.

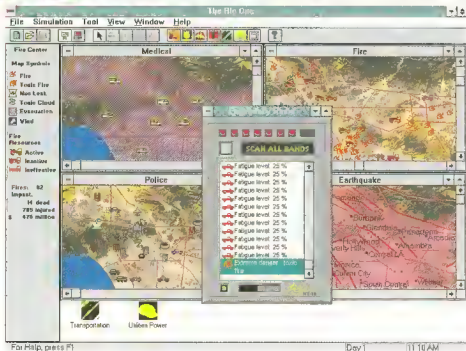
**Gestatten: »Sim Erdbeben«. Das Spiel zur hoffentlich nie eintretenden Naturkatastrophe.**

Spiele-Test

Wenn in Kalifornien Gläser und Lampen wackeln, kommt es vor, daß ganze Familien unter den nächstbesten Tisch tauchen. Das seltsame Ritual liegt weniger an der Furcht vor einer realen Jurassic Park-Fortsetzung, sondern an der Angst, einen Ziegelstein an die Birne zu bekommen. Erdbeben haben in Kalifornien eine traurige Tradition.

Schon ein paarmal hat der San-Andreas-Graben der Bevölkerung richtig Ärger bereitet. An Rumpeler der Stärke 5 der Richter-Skala haben sich die Kalifornier inzwischen gewöhnt – einen zerborstenen Swimming-Pool nimmt man in Hollywood noch locker hin. Doch bei Stärke 7 hört der Spaß auf. Dann fällt nicht nur alles in Schutt und Asche, sondern fängt auch noch an zu brennen. Seit Jahren warten die Menschen zwischen San Francisco und Los Angeles auf das nächste Beben dieses Ausmaßes – eben auf »The Big One«. Und wer's gar nicht erwarten kann, darf es mit seinem PC simulieren.

Im Programm zur Naturkatastrophe bekommt der Spieler die Würde des Bürgermeisters von Los Angeles übertragen. Doch bevor man sich darüber freuen kann, bebdt die Erde. Je nach Lust und Laune kann man sich ein Erdbeben vom Computer geben lassen



**20.000 Verletzte – aber zur Wiederwahl hat's gereicht...**



## ANATOL LOCKER

Man könnte fies sein und behaupten, daß man The Big One in jedem »SimCity 2000« unter dem Menüpunkt »Disasters« findet – dort gibt's auch eine Erdbeben-Funktion. Aber gestehen wir dem Debut der Softwarefirma »Swift« fairerweise Eigenständigkeit zu. Immerhin stimmt die Logik: Haben die Bergungsmannschaften die Straßen nicht freigeräumt, brauchen die Krankenwagen und Feuerwehren länger zum Einsatz. Und kaum hat man alles aufgeräumt, sargen Nachbarn für graue Haare – ziem-

lich genau wie im richtigen Leben. Nur Gaffer wurden nicht berücksichtigt. Leider kranke The Big One an einem großen Problem: Nach zwei Stunden treibt einen das Geklicke zum Wahnsinn. Dadurch, daß man ausschließlich Mannschaften von Punkt A nach Punkt B schiebt, gerät das Spiel extraschnell zum Langweiler. Die schöne, aber ewig gleiche Landkarte tut ihr übriges dazu, vom Sound wollen wir besser nicht reden. Alles in allem: SimCity 2000 macht wesentlich mehr Spaß.

286 / 386 / VGA / Super VGA / Soundblaster / 3.5" Floppy Pro / Roland / General MIDI / Mouse / Joystick

## THE BIG ONE

<b>Spieler-Typ</b> <b>Hersteller</b> <b>Ca.-Preis</b> <b>Kopierschutz</b> <b>Anleitung</b> <b>Spieltext</b> <b>Bedienung</b> <b>Anspruch</b> <b>Grafik</b> <b>Sound</b>	<b>Strategiespiel</b> <b>Swift</b> <b>DM 100,-</b> <b>–</b> <b>Englisch; befriedigend</b> <b>Englisch; wenig</b> <b>Gut</b> <b>Für Einsteiger</b> <b>Befriedigend</b>	<b>Freies RAM: min. 4 MByte unter Windows 3.1</b> <b>Festplattenplatz: ca. 5 MByte</b> <b>Besonderheiten:</b> <b>Windows 3.1 erforderlich.</b> <b>Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.</b>
--	---	---

46

# Ready for Take-Off Rookie One?

## CD Erotic-Software

Adults Sampler	15.95
Busen + Busen extra 1+2	je 39.95
Extase	79.95
Gigageil	79.95
Girls in Lack und Leder	69.95
Heidis Girls	53.95
Aktfotografie	
Jennifer, Carmen,	
Tamara oder Natalie	je 69.95
My Asian Collection 1+2	je 32.95
Phone Sex	29.95
Pin up Girls	49.95
Pin up Girls 2	59.95
Privat Puzzle	39.95
Private Girls	35.95
Pleasure 1+2	je 39.95
Sakura	32.95
Stripoid	29.95
Sweet Dreams	79.95
Zensur	79.95
Zpider Erotic	29.95
VTO-Poker-Night Serie	
Teresa Personally	59.95
Tropical Heat	39.95
Backdoor Club	39.95
Dream Girls	39.95
Teresa in Paradise	69.95
VTO-Pussy Puzzles	
ELECTRONIC Dreams	39.95
Erotic Zone	39.95
Digital Harem	39.95
Sexy Byte	39.95
Teresa Art of Eden	69.95
VTO Clip Collection	
Foxy Clips	39.95

## CD Spiele

Burning Steel	67.95
Comanche	95.95
Critical Path	89.95
Der Patrizier	84.95
Der Rasenmähermann	85.95
Der Planer & extra Data	86.95
Elite 2	89.95
Goblins 3	96.95
INCA 2 deutsch	99.95
Mad Dog McCree	69.95
Maniac Mansion 2, deutsch	87.95
Megarace	75.95
Strike Commander	84.95
Super Arcade Games	29.95
T.F.X.	92.95
Ultima 8 deutsch	114.95
Who Shot Jonny Rock?	89.95
Wizardry 6 & 7	86.95

## CD Sound

A Hard days night	99.95
BAP Pik Sibbe	53.95
Chaos Twice Grönmeyer	29.95
Encyclopedia Sound	29.95
Grammy Awards	129.95
Jazz Multimedia	119.95
Lyrics Karaoke	79.95
Media Tools	30.95
MS Beethoven	139.95
MS Stravinski	139.95
Sound sensation	29.95
Sounds für Windows	23.95
Soundwave	49.95
Supersounds für Windows	32.95

## CD Lexika

ABC Bücherdatenbank	39.95
Alles über HiFi	35.95
American Vista Atlas	74.95
Bertelsm. Gesch. Lexikon	99.95
Bertelsm. Univ. Lexikon	99.95
Bertelsm. Wirtsch. Lexikon	99.95
Bertelsm. Wörterbuch D/E	42.95
Bertelsm. Wörterbuch D/F	42.95
Chronik d. 20. Jhrds.	174.95
Cinemania	128.95
Führerscheinprüfung	79.95
J.F.K. Assassination	110.95
Langenscheidt Bibliothek	399.95
Roche med. Lexikon	189.95
Toooor!	49.95
Vokabel- u. Rechtschreibtr.	59.95
Wer liefert was?	269.95
World Vista Atlas	79.95

## Disk Spiele

Alone in the Dark 2	99.95
Aufschwung Ost	65.95
Battle Isle 2	79.95
Big Sea	64.95
Burntime	79.95
Der Clou	78.95
Der Planer	77.95
Die Siedler	69.95
Elite 2	67.95
Kolumbus	79.95
Privatree	85.95
Rüsselsheim	66.95
Software Manager	67.95
Starlord	89.95
Startrek	79.95
Strike Commander	87.95
T.F.X.	87.95
U.F.O.	94.95
Ultima 8	86.95

## CD Anwendungen

AniMazing	10.95
CICA Windows	27.95
Clipart Warehouse	27.95
Corel Artshow 4	75.95
Die Peccolins	37.95
DFÜ-CD	49.95
Falk Stadtpläne (single)	47.95
German Only Vol. 2	22.95
Global Explorer	199.95
Globe Hawaii	49.95
Globe New York	49.95
Globe Neuseeland	49.95
Globe USA	49.95
Inside OS/2	53.95
Mars Explorer	99.95
Media Tools	30.95
MultiMedia Australien	59.95
MultiMedia Ägypten	59.95
NEW's BBS	22.95
Our Solar System	28.95
OS/2 Hobbes	29.95
Pegasus WIN/OS	35.95
PD-ROM III	35.95
Ray Trace Extra	29.95
Return to the Moon	79.95
ROMWARE	je 8.95
Simtel 20	27.95
Shareware Perlen Vol. 3	27.95
Shell-General-Karte Euromap	83.95
Starmix	17.95
Thunder 1.0	33.95
Videos für Windows	23.95
Winware Vol. 5	23.95
10.000 Cliparts	29.95

CD Anstoß 85.95  
 CD Battle Isle 2 83.95  
 CD Rebel Assault dt. 74.95  
 CD Night Owl 12 42.95  
 CD Pegasus 4.0 39.95  
 Die Siedler 69.95  
 Sim City 2000 85.95

fon. 0531 2730911  
 fon. 0531 2730912  
 fax. 0531 2730914

**BTX Rotstift#**

**ROT  
STIFT**

Versandkostenanteil:  
 9 DM bei Vorkasse oder  
 15 DM bei Nachnahme  
 (ab Warenwert 200 DM  
 bei CDs erfolgt der  
 Versand frei)  
**Erotic-CDs nur gegen  
 Altersnachweis!**

Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Die senden wir Ihnen auf Wunsch gerne zu. Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Preise zuzüglich Versandkosten. Lieferung per Nachnahme oder Vorkassenscheck. Preise und Lieferungen freibleibend.  
 Rotstift EDV-Vertriebsges. mbH. Helmstedter Straße 2, 38102 Braunschweig



# MAGNAFLUX RUNNER

So wird Windows zum Renner: Autochen in handlicher Icon-Größe schmirgeln über tückische Rundkurse.

Spiele-Test

Vom »Flux-Kompensator« hat jeder gebildete »Zurück in die Zukunft«-Seher schon gehört. Aber was soll man sich unter einem »Magnaflux Runner« vorstellen? Antwort: Einen neuen Versuch, die berühmt-berüchtigte Benutzeroberfläche Windows mit Actionspielen zu unterwandern. Das kleine US-Entwicklerteam 3DI-Productions hat weder etwas mit ID-Software noch mit dem 3DO zu tun – dafür hängt man offensichtlich an alten Spielautomaten von Atari Games. Vor knapp einem Jahrzehnt eroberte »Super Sprint« die Arkaden, ein simples Rundkursrennen, zu dem Magnaflux Runner eine verblüffende Ähnlichkeit hat.



Der Computer beschert wenig Nervenkitzel – rasen Sie lieber gegen einen menschlichen Gegner

Auf fünf verschiedenen Strecken müssen Sie mit einem kleinen Auto eine bestimmte Anzahl an Runden absolvieren, um zu gewinnen. Nach der Bonuspunkte-Ausschüttung geht das Gerase dann mit verschärftem Schwierigkeitsgrad und neuen Schikanen weiter. Kurven, Kreuzungen, Selbstschußanlagen und radioaktive Wölchchen sollten elegant umkurvt, Bonusgegen-

stände hingegen aufgesammelt werden. Der aufmerksame Aufrüster ergattert sich zusätzliche Booster und Waffen. Dem Überlebenskampf auf deutschen Autobahnen vergleichbar ist der größte Feind des Magnaflux Runners, ein weiteres Gefährt gleichen Typs, dessen Steuerung der Computer oder ein zweiter Spieler übernimmt.



Nicht nur fahrerisches Geschick trägt dazu bei, den Gegner zu überrunden. Die Bordkanone schießt nach vorne, während Minen ganze Arbeit leisten, wenn der Verfolger dicht auffährt. Eine Schadensanzeige verrät, wie stark ein Wagen schon durch Streckenhindernisse und Beschuß eingedellt wurde. Ist der Balken voll, gibt es ein frisches Fahrzeug – aber dessen Anlieferung kostet wertvolle Sekunden.

Ärger noch: Auf dem Zähler werden zwei Runden zur Strafe abgezogen. Bei Beschleunigung auf Höchstgeschwindigkeit wird die Kurvensteuerung Ihres Autos automatisch erledigt – Sie konzentrieren sich dann ganz auf Schießen und Hindernis-Ausweichen. Im Gegensatz zum Spielhallenvorbild Super Sprint drehen nur die beiden Autos ihre Runden. Für Zwei-Spieler-Duell ganz amüsant, aber Rennen gegen den einsamen Computergegner entbehren einer gewissen Spannung. Der brave Digital-Konkurrent fährt zwar manierlich, läßt sich aber leicht in Minen locken. High-Score-Listen verweigern die höchsten Punktzahlen. Magnaflux Runner ist nur im US-Direktimport erhältlich; unser Testmuster wurde von Joystick/Köln zur Verfügung gestellt.

(hl)



## HEINRICH LENHARDT

Je dünner die Grafik, desto größer die Sprüche: »High Resolution Windows Action« ist ja noch eine eher harmlose Übertreibung, aber was um alles in der Welt hat der Packungstexte-Autor die »Realistic 3D Graphics« entdeckt? Ich sehe hier nur schwarz-braune Pisten mit dunkelbraunen Streckenrändern, auf denen zwei winzige Matchbox-Autos um die Kurven eilen.

Magnaflux Runner spielt sich leider auch ziemlich verflucht: Selbst wenn die Tempoeinstellung in langsamste Regionen geklickt wird, schlingern die Autos nach wild durch die Gegend. Das gezielte Ausweichen von Schikanen gerät zur Glückssache. Im Duell

gegen einen menschlichen Gegner mag nach ein Funken Spannung aufzutreiben sein; Fahrten gegen den Computer verkommen nach fünf Minuten zur äden Lustlosigkeit. Wie man's besser macht, zeigt das (DOS-)Simpelrennen »Micro Machines«. Windows-Spieler sind vom Schicksal nicht verwöhnt, aber dieser schlampige Super-Sprint-Aufgäb lackt kaum jemanden von der Textverarbeitung weg. Als Bestandteil eines Entertainment Packs oder als Shareware-Programm wäre Magnaflux Runner nach irgendwie erträglich; in Profi-Dimensionen hat dieses Seifenkistenrennen aber nichts verloren.

## MAGNAFLUX RUNNER

720
386/486
VGA
Super VGA
Soundblaster
Blaster Pro
General MIDI
Joystick

Spiele-Typ	Rennspiel	Freies RAM: min. 4 MByte unter Windows 3.1
Hersteller	3DI-Productions	Fastplaytempo: ca. 3 MByte
Ca.-Preis	DM 50,-	Besonderheiten:
Kopierschutz	-	Windows 3.1 erforderlich: Zwei Spieler können gleichzeitig gegeneinander antreten.
Anleitung	Englisch; befriedigend	Wir empfehlen 486er (min. 25 MHz) mit 8 MByte RAM, Windows 3.1 und Maus.
Spieltext	Englisch; wenig	
Bedienung	Ausreichend	
Anspruch	Für Einsteiger	
Grafik	Mangelhaft	
Sound	Befriedigend	

29

# Markensoftware mal echt preiswert!

## 1 Mitsubishi Hotelführer



### Das Kommunikationsgenie unter den Hotelführern

Sie suchen in Frankfurt ein gemütliches Business-Hotel in Flughafennähe, das sowohl Tagungsräume als auch besonders gutes Essen bietet? Oder das nette Hotel in Nähe des Kudamms für Ihren Wochenendtrip, ohne mehr als 100,- DM für eine Übernachtung auszugeben?

Mit dem Mitsubishi Hotelführer kein Problem: In Sekunden finden Sie über die automatische Suche das für Sie Passende unter mehr als 7.000 Hotels und Restaurants in über 2.500 Städten und ca. 40 Ferienregionen.

- Suche nach Preis, Zielort, Tagungsmöglichkeiten, Sportangebot, Kinderfreundlichkeit, Restaurant im Haus u.v.m.
- Automatische Anfrage und Reservierung
- Sammelanfrage an ausgewählte Hotels
- Alle Gault Millau Restaurants mit Bewertung

### 1a DOS-Version

**DM 99,-**

### 1b WINDOWS-Version

**DM 129,-**

## 2 Marco Polo

### Der detaillierte Routenplaner

Wieviel Benzin und wieviel Zeit haben Sie schon verfahren, weil Sie nicht genau wußten, welches der kürzeste oder schnellste Weg von A nach B war? Damit ist jetzt Schluss!

Mit Marco Polo können Sie sich endlich ganz bequem und in Sekundenschnelle den schnellsten und/oder kürzesten Weg zwischen zwei deutschen Orten errechnen lassen. Natürlich gibt Ihnen Marco Polo die detaillierte Wegbeschreibung und die Karte mit Streckeneintrag auf Ihrem Drucker aus. Damit haben Sie Ihre ideale Route auch während der Fahrt parat. (für Windows)

**DM 99,-**

## 3 Turbo Anti-Virus

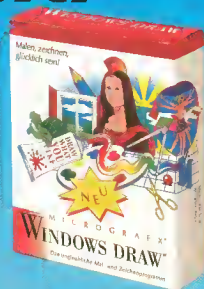
Die aktuellste Version eines der führenden Antivirenprogramme für ein Taschengeld!

Ausgestattet mit den Leistungsmerkmalen eines Profioprogramms erkennt und vernichtet TURBO ANTI-VIRUS alle bekannten Computerviren. Dabei sorgen Immunisierungsfunktionen und Prüfsammenkontrolle für zusätzlichen Schutz.



- Regelmäßiger Updateservice erhältlich
- Bedienerfreundlich durch SAA-Oberfläche

**DM 69,-**



## 4 Windows Draw 3.1

Das einzigartige Zeichenprogramm von Micrografix!

Windows Draw zum professionellen Gestalten von Vektor- und Präsentationsgrafiken.

- Kreise, Kreissegmente, Polygone, Linien, Bögen und Rechtecke
- Freihandzeichnen, Bezierkurven und Objektbearbeitung mit Umformen, Gruppieren, Glätten, Kippen, Ausrichten
- Umfangreiche Zeichen- und Konstruktionsfunktionen
- WYSIWYG-Darstellung mit stufenloser Vergrößerung und automatischem Ausrichten von Objekten
- Bis zu 16 Mio. Farben, frei definierbare Farbverläufe und eigene Farb-Creationen
- Import und Export von WMF-, CGM-, GEM-, PIC-, EPS-, PCX- und TIFF-Grafiken

**plus**

- 32 neue TrueType Fonts und 8 Outline-Fonts
- Über 2600 ClipArts und ClipArt-Manager

**DM 99,-**

Bitte hier abtrennen

**Die will ich sofort! Die Bestell-Hotline: 08121/769-102 oder fix faxen: 08121/769-103**

**DMV Software**  
Postfach 1146  
85580 Poing



IMMER VOLLES PROGRAMM!

Ja, ich bestelle gegen:

- ☐ Vorkasse per Scheck: (nur innerhalb Deutschlands) DM 6,-
- ☐ Nachnahme Inland DM 11,-
- ☐ Nachnahme Ausland DM 15,-
- ☐ Bankinzug Inland: (Nur gültig mit Unterschrift – sonst Lieferung geg. Nachnahme) DM 6,-

Bankverbindung:

BLZ \_\_\_\_\_

Kto. \_\_\_\_\_

Bank \_\_\_\_\_

Bitte gewünschtes Produkt anhand der Produktnummer ankreuzen.

**1a** 000282 **1b** 000296 **2** 000486 **3** 000352 **4** 660726

Meine Adresse:

040751

Name \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

PLZ/ort \_\_\_\_\_

Datum/Unterschrift - Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.)



# OUTPOST

**Außenposten können viel Zeit kosten: Sierros HiRes-Strategiespektakel geht in die letzte Design-Runde. Die »Sim Weltraumkolonie« Outpost konfrontiert Sie mit Forschung, Fabriken, Stationsbau und biestigen Computerintelligenzen.**



**F**ast, aber halt nur fast hätten wir's getestet: In letzter Sekunde schickte uns Sierra eine »Outpost«-Vorabversion, der Redaktionsschluss schien gerettet – aber dann war diese Fassung ein bißchen zu »Beta«. Klortext: Das Spiel war nicht fertig, an einigen wesentlichen Funktionen fehlten die Programmierer noch herum. Statt eines Pseudo-Test hinzuschummeln, haben wir uns zu einer

Preview entschlossen – für eine seriöse Beschreibung brauchen wir nun mal fertige Software. Diese kurzfristige Entscheidung in letzter Sekunde erklärt auch die ungewöhnliche Platzierung dieses Vorabberichts mitten im Testteil; wir bitten um Verständnis.

Seit einigen Monaten sorgt Sierra mit Ankündigungen über Outpost für Spannung. Die Adventure-Veteranen veröffentlichen Ihr erstes Windows Strategiespiel zunächst nur auf CD-ROM. Demos mit Animationssequenzen voller Super-VGA-Grafik sorgten schon für wäbrige Münder. Der Ausgangspunkt des Geschehens: Die Erde wird von einem gigantischen Meteoriten getroffen. Ein paar hundert Menschen konnten sich vor

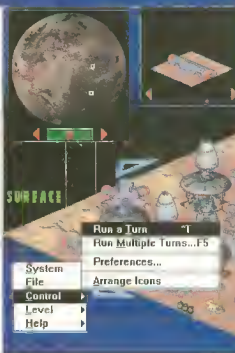
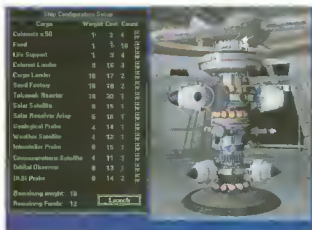
her mit einem Raumschiff in die Jupiter-Umlaufbahn retten. Als Kommandant der Flüchtlinge müssen Sie eine überlebensfähige Kolonie auf einem unwirtlichen Planeten ohne atembare Atmosphäre aufbauen.

Die ersten strategischen Entscheidungen werden vor der Landung gefällt. Sie haben nur eine begrenzte Raumkapazität für die Reise in das andere Sonnensystem. Pockt man den Weltersatelliten mit ein oder doch lieber eine größere Nahrungsmittel-Reserve? Sind Reiseziel und Gepäck abgehakt, dürfen Sie den genauen Landepunkt auf dem Planeten wählen. Rote Pünktchen auf der Kartendarstellung markieren Bodenschätze, die von den Sonden geortet wurden. Hier sollte man sofort Minenroboter mit dem Abbau von Rohstoffen beauftragen.

Eines der innovativsten Features von Outpost sind die »künstlichen Intelligenzen«; nachfolgend kurz Als (»Artificial Intelligence«) genannt. Von Beginn an berät Sie eine solche Computerpersönlichkeit mittels technisch blitzsaurer Sprachausgabe (eine komplett synchronisierte deutsche Version wird erscheinen). Die AI gibt Tips bei strategischen Entscheidungen, informiert über die Stimmung der Kolonisten oder kümmert sich um die Kontrolle einzelner Fabriken.

Sobald wir einige weitere Stützpunkte in der Nachbarschaft eröffnen, droht die Geschichte unübersichtlich zu werden. Sie müssen deshalb weitere Als erschaffen, um Aufgaben im wachsenden Siedlungsgeflecht zu delegieren; diese höhere Form der Kommandoebene nennt sich dann »Macro Management«. Doch Vorsicht; trauen Sie einer neuen »Nochwuchs-Computer-

**Welche technischen Hilfsmittel wollen wir für die Keimzelle Ihrer Kolonie mitnehmen?**



Die Kolonie »New Poinc« floriert. Auf der Landkarte rechts oben markieren rote Punkte die Standpunkte von Bodenschätzen. An gelben Punkten sind unsere Minenroboter bereits tätig.

Der Untergrund läßt sich vier Ebenen tief freibuddeln und mit Gebäuden bestücken

## OUTPOST

...erscheint (ohne Gewähr!) im Juli auf CD-ROM – auch komplett in Deutsch. Eine abgespeckte Diskettenversion soll im Laufe des Jahres folgen.

...wird von Bruce Balfour designt, der früher als Wissenschaftler für die NASA arbeitete.

...benötigt mindestens einen 386er, 4 MByte RAM und Windows 3.1 mit 256-Farben-Treiber.

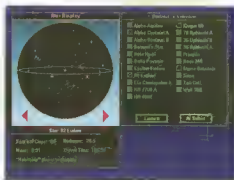
...bietet Dutzende von hochauflösenden Animationen, die mit dem Profiprogramm »3D-Studio« berechnet wurden.

...werden Sie durch »Erweiterungsmodule« ergänzen können. Sierra plant den Verkauf von Zusatzdisketten mit mehr Sonnensystemen und einem Planeten-Editor.

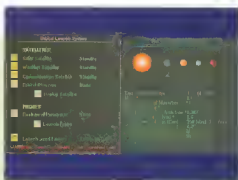
sönlichkeit« nicht blind und überprüfen Sie, ob Ihre Befehle auch korrekt ausgeführt werden. Je mehr Knowhow Ihre Wissenschaftler in künstlicher Intelligenz erforscht haben, desto zuverlässiger arbeiten die neuen Als.

Während es am Anfang um das nackte Überleben Ihres Außenposts geht, verlangen die Bürger später auch Schulen, Einkaufszentren oder gar einen Ratlicht-Bezirk. Außerdem müssen Sie sich in Interviews den lästigen Fragen des Chefredakteurs der Kolonistenzeitung stellen. Sollte es uns stören, wenn die Bürger murren? Die Meckerfritzen werden ja kaum woanders hinziehen? Können sie doch: Als kleinen spielerischen Reiz hoben sich die Outpost-Designer eine Rebellenkolonie einfallen lassen, die sich bei der Landung von Ihnen abspaltert. Lassen Sie Ihre Leute darben, dann wandern die frustrierten Bürger zu den Rebellen ab. Seien Sie ein guter Nachbar und bauen Sie diplomatische Beziehungen zur Rebellen-siedlung auf: Eine Handelsstation kann eröffnet werden, die beiden Parteien hilft.

Die extrem coolen 3D-Animationen, die bei den ersten Outpost-Demos staunen ließen, sind optische Belohnungen für erfolgreich absolvierte Aktionen. Mit dem Spiel hoben sie direkt nichts zu tun; man kann die Animationen deshalb auch



Schicken Sie Sonden zu 4 von 21 Sonnensystemen...



...und wählen Sie dann einen Planeten als neue Heimat

ausschalten. Die Planetenoberfläche wird als isometrische 3D-Ansicht gezeigt, die entfernt an SimCity 2000 erinnert. Allerdings wachsen die Outpost-Gebäude nicht in die Höhe; dafür buddelt man vier Etagen tief in den Untergrund.

Im Gegensatz zu »Echtzeit«-Strategiespielen wie SimCity 2000 oder Theme Park läuft Outpost in Runden ab. Sie machen in Ruhe Ihre Entscheidungen und setzen die neuen Roboter oder Bauteile ab, die produziert worden sind. Wenn nichts sinnvoller mehr zu tun ist, klicken Sie auf ein Planeten-Icon: Das Programm berechnet die Auswirkungen Ihrer Entscheidungen und läutet die nächste Runde ein.

Das langfristige Spielziel ist der Aufbau eines eigenen Raumfahrtprogramms. Wenn Ihre Kolonie groß, mächtig und intelligent genug ist, ein Schiff zu einem weiteren Planeten zu schicken, haben Sie gewonnen: Der erfolgreiche Raketenstart beendet das Spiel.

Ob Gen-Manipulationen bei den Nahrungsmitteln, Wetterwarnungen vom Satelliten oder Naturkatastrophen, die zur Evakuierung nötigen – die Endversion soll mit solchen taktischen Details gespickt sein. Ob's stimmt und wieviel Spaß die Mischung letztendlich macht, erfahren wir hoffentlich (Seufzt!) nächsten Monat. (hl)



3D-Animationen illustrieren wichtige Ereignisse – auch den Niedergang der Kolonie



Neue Produktionsorder für eine Fabrik



Anhand von Satellitenaufnahmen entscheiden Sie, an welcher Position die neue Station gegründet wird

Eine kleine Auswahl von Gebäudedecken, die Sie im Laufe der Zeit konstruieren







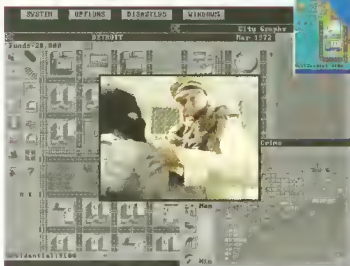
# SIM CITY

**Der Klassiker im veränderten Gewand: Jetzt mit Videoclips am laufenden Band.**

Interplay hat sich mit der CD-Version des Urahn aller Städtebau-Spiele lange Zeit gelassen: mittlerweile steht der direkte Nachfolger »Sim City 2000« in den Verkaufsräumen. Dessen CD-ROM-Premiere soll erst zum Jahresende folgen; einstweilen können Sie

sich mit der von Interplay produzierten Multimedia-Ausgabe des klassischen Sim City verlustieren.

Am bekannten Spielprinzip hat sich nichts geändert: Sie beginnen in einer von drei Schwierigkeitsstufen damit, eine Stadt aus dem Nichts emporzustampfen. Als Alternative nimmt man sich eines Szenarios an, in dem eine bestimmte Aufgabe unter Zeitdruck zu erfüllen ist. Sie errichten bestimmte Stadtviertel, verbinden diese mit Straßen und Schienen, sorgen für die nötige Stromversorgung aus Atom- oder Kohlekraftwerken und schützen Ihre alsbald hinzuziehenden Neubürger durch Polizei- und Feuerwehrstationen. Dabei müssen Sie ständig auf



**Wird ein Videoclip gezeigt, verharzt die Spielgrafik vorübergehend schwarzweiß im Hintergrund**

**Eines der Szenarien: Retten Sie doch mal kurz Rio de Janeiro...**

Ihr Kapital achten, das nur durch die Steuerzahlungen der Bürger aufgestockt wird.

Obwohl in dieser »Enhanced Edition« Super-VGA-Grafik mit 256 Farben benutzt wird, sieht man dies dem Programm kaum

an. Die hauptsächlich Änderungen bestehen in den zahlreichen gesprochenen Erklärungen, verbesserten Soundeffekten sowie schicken Videosequenzen: Es gibt nun sechs prominente Bürger (vom Polizeipräsidenten bis zur Nachrichtensprecherin), die sich in bestimmten Situationen mit kurzen Verlautbarungen zu Wort melden. So wird z.B. über Naturkatastrophen berichtet, oder vehement (und nicht unwitzig) das zu geringe Budget für die Straßenerhaltung beklagt. Außerdem erscheinen zahlreiche Kurzclips, die Szenen aus dem Alltag Ihrer BürgerInnen zeigen. Die Videos können entweder in einem Fenster oder Bildschirmfüllend betrachtet werden.

Bei der Neuauflage hat zwar nicht die nach wie vor originelle Spielidee, dafür aber die Geschwindigkeit deutlich gelitten: Selbst die Windows-Umsetzung von Sim City war schneller, ganz zu schweigen von der ursprünglichen EGA-Version. Die zusätzlich auf der CD enthaltenen Beispieldateien (meist Wettbewerbseinsendungen) werden leider nur in einer Textdatei stichwortartig vorgestellt. (la)




**Vielleicht sollte man doch das Transportwege-Budget erhöhen?**



**JÖRG LANGER**

Die Videosequenzen sind absolut professionell und teilweise herrlich witzig (mein Liebling: Der Polizeichef wird direkt vor seinem Präsidium vermahnt und beschwert sich dabei über mangelnde Finanzmittel zur Verbrechensbekämpfung). Aber voll überzeugen kann mich diese Sim-Spätgeburt nicht. Die SVGA-Grafik hat anscheinend nur zur Verlangsamung des Spielgeschehens geführt, die optische Gestaltung an sich wurde kaum merklich verbessert. Was bitte nützt es mir, wenn ein kleines Feuerchen jetzt aus drei Orangetönen mehr besteht als vorher?


Die Qualität der Videos nimmt zudem rapide ab, sobald sich große Bildbereiche bewegen. Unbegrenzt lange bleiben die gefilmten Sequenzen eh' nicht interessant: Irgendwann hat man sich mal an ihnen sattgesehen und schaltet sie ab. Diese CD-Version ist allenfalls für absolute Einsteiger interessant, die Wert auf Features wie die gesprochenen Hilfetexte legen; eine deutsch synchronisierte Version soll in Kürze folgen. Wer sich nicht von Video-Gimmicks blenden lässt, ist mit dem Nachfolgeprogramm Sim City 2000 besser bedient – es steckt spielerisch einfach mehr drin.



**SIM CITY**

720  
384/486  
VGA  
Super VGA  
Soundblaster  
S'Blaster Pro  
General MIDI  
Mouse  
Joystick

<p><b>Spieler-Typ</b> Hersteller Ca.-Preis Kopierschutz Anleitung Spieltext</p>	<p>Strategiespiel Interplay / Maxis DM 130,- - Deutsch; gut Englisch; viel mit Sprachausgabe (dt. Vers. in Vorbereitung.) Gut Für Einsteiger und Fortgeschrittene Befriedigend Befriedigend</p>	<p>Freies RAM: min. 570 KByte + 1 MByte EMS Festplattenplatz: ca. 1,5 MByte Besonderheiten: Über 100 Videosequenzen, gesprochenen Tips. Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Mouse und SVGA.</p>
---	---	---



**80**

# TOPGAME

laku. F. Hirt

## Programme

## IBM/PC

Aufschwung Ost	DV	87,90
Battle Isle 2	DV	80,90
Beneath a Steel Sky	DV	87,90
Bloforce	DA	*87,90*
BMP 3.0: Matbrick	DV	*Vorb.*
Cannon Fodder	DA	60,90
Chartbraker	DV	*87,90*
Das Schwarze Auge 2	DV	*80,90*
Der Clou	DV	*80,90*
Die Siedler	DV	80,90
Elder Scrolls: Arena	DV	*81,90*

Mad News	DV	80,90
Outpost	DV	*80,90*
Pacific Strike	DA	87,90
Pizza Connection	DV	*87,90*
Privateer	DA	87,90
Rüsselsheim	DV	67,90
Sim City 2000	DV	87,90
System Shock	DV	*87,90*
T.F.K.	DA	87,90
Theme Park	DV	*80,90*
Tie Fighter	EV	*87,90*
Turrican II	DA	*87,90*
Ultima 8 - Pagan	DV	87,90

CD Battle Isle 2	DV	87,90
CD Microcosm	DA	106,80
CD Outpost	DV	*87,90*
CD Phantasmagoria	DV	*Vorb.*

CD Rebel Assault	DV	60,90
CD Rise of the Robots	DV	*84,90*
CD Sam & Max	DA	*Vorb.*
CD The 11th Hour	EV	87,90

Versandadresse:  
**Topgame**  
 Gewerbestr. 1  
 88690 Uhlidingen

Telefon:  
 07556/710300  
 Fax:  
 07556/710399



Handelspartner/Ladenlokal:



Eberhardstr. 27  
 88046 Friedrichshafen  
 Tel.: 07541/74110

Computer-Systeme

\*Ladenpreise können von Versandp. abweichen\*



- Kostenlose Katalog anfordern
- Versandkosten Lieferung per Post (IN 12,80 DM; Vorkataloge durch EC-Scheck 7,80 DM; Express 22,90 DM; UPS \*Ausland-Gebühren anfallen)
- Versand nur im Sicherheitskarton

- EA = englische Version, DA = dt., NE = komplett Deutsch
- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten
- Händleranfragen erwünscht
- Kein Ladenverkauf - Selbstabhol. möglich
- Wir akzeptieren auch Kreditkarten (VISA, American Express)

- Vorbestellungen sind jederzeit möglich !!
- Bei Annahmeverweigerung barzahlen wir DM 20,-
- Spätle mit \* waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar
- Weitere System auf Anfrage !!

Es gelten unsere AGB

# Microsoft DINOSAURIER

Der Testsieger und eindeutige Privat-Favorit der PC-Player-Redakteure\* jetzt auch in deutsch!

„Gesamteindruck: Sehr gut“  
 \*(PC PLAYER 10/93)

Mit der deutschen Version von Microsoft Dinosaurier können Sie sich jetzt endlich auch mit deutscher Sprachausgabe und deutschen Texten faszinieren lassen.

Bereits über die englische Version von MS Dinosauriers urteilte **CD player 1/94**: „Microsoft Dinosauriers wird auch höchsten Erwartungen gerecht. ... Egal, ob Grafik oder Sound, Bedienung oder Komplexität – wer von diesem High-End-Programm nicht gefesselt ist, dem ist kaum noch zu helfen.“

„Das Paradebeispiel für eine gelungene Multimedia-Anwendung ...“ (CD player 1/94), machte schon die englische Microsoft Dinosauriers zur „Kaufempfehlung der PC Player-Redaktion.“ (PC PLAYER 10/93)

- Ja, ich bestelle die deutsche Version von Microsoft **Dinosaurier** gegen:
- ☐ Vorkasse per Scheck:
  - + DM 6,- (innerhalb Deutschlands)
  - ☐ Nachnahme Inland + DM 11,-
  - ☐ Nachnahme Ausland + DM 15,-
  - ☐ Bankzugang Inland: + DM 6,-
- (Nur gültig mit Unterschrift – sonst Lieferung gegen Nachnahme)

Bankverbindung:

BLZ \_\_\_\_\_  
 Kto. \_\_\_\_\_  
 Bank \_\_\_\_\_

Meine Adresse:

040752

Name \_\_\_\_\_

Strasse \_\_\_\_\_

PLZ/ort \_\_\_\_\_

Datum/Unterschrift: Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter)



Die Bestell-Hotline:  
**08121/769-102**  
 oder fix faxen:  
**08121/769-103**

DM 139,-  
 bei Microsoft Home-CD

**DMV** SOFTWARE  
 IMMER VOLLES PROGRAMM!

DMV Software, Postfach 1146, 85580 Poing

# UFO



Von wegen Büroschlaf: Angeschossen sinkt Soldat Langer zu Boden

**F**liegende Untertassen terrorisieren ganze Städte. Als Chef einer internationalen Abfanggruppe schießen Sie die unbekannten Flugobjekte ab. Am Absturzort dirigiert man seine Soldaten taktisch klug herum, um den Aliens nicht in die Laserstrahlen zu laufen. Außerdem entscheiden wir über Forschungsprojekte, geben Geld für Ausrüstung, Personal und Anbauten in den verschiedenen Stützpunkten aus. Die CD-ROM-Version von «UFO» ist mit der in PC Player 5/94 getesteten Floppy-Fassung absolut identisch. Die Liebe zur Originaltreue geht sogar soweit, daß die Handbuchabfrage übernommen wurde – Grrr! Für alte UFO-Spieler ist diese Umsetzung völlig witzlos; wer mit dem Kauf bis jetzt gewartet hat, kann sich bei der CD lediglich an der Ersparnis von einigen MByte Festplattenkapazität trösten. (hl)



## HEINRICH LENHARDT

Das Fazit des Disketten-UFO gilt auch für die absolut identische CD-ROM-Adaption: Ein wirklich originelles, motivierendes Strategiespiel, bei dem es auf Dauer nur ein paar Wiederholungen zuviel gibt. Des etwas langwierige, onsoztweise unübersichtliche Herumspozieren on den Lon-

deorten kann ein paar Göhner provozieren. Ansonsten gibt UFO nicht viel Grund zum Meckern: Solides Handbuch, gute deutsche Bildschirmtexte und fünf Schwierigkeitsgrade – dazu kommt der Story-Bonus für die spannende Invasion der Außerirdischen.



# REUNION

**B**auen wir uns doch ein kleines Weltraum-Imperium auf: Technologien werden erfunden, Maschinen hergestellt, Bodenschätze gefördert. Hier und da entdeckt man einen neuen Planeten, kolonisiert ihn und freut sich des Lebens – bis ein unfreundliches Alien-Volk die erste Weltraumschlacht anzettelt.

Der spielerische Kern von «Reunion» ist identisch mit dem der Diskettenversion. Neu ist die deutsche Sprachausgabe, die das Anklicken einzelner Menüpunkte kommentiert. Und dann war da noch diese CD-Intro: Eine Kombination laienhafter Schwarzweiß-Bilder mit einer deutschen Stimme, die den Handlungsrahmen erläutert. Aber warum mußte man einen Schlummer-Sprecher anheuern, der die Story mit dem Schmiß einer Grabrede vorträgt? (hl)



Oh jo – bau' mir die Bese!



## HEINRICH LENHARDT

Nettes, durchaus komplexes Weltraum-Strategiespiel – aber kein Langzeit-Fessler vom Kaliber eines «Master of Orion». Reunion hat seine Qualitäten, ist aber ein wenig umständlich und grafisch bieder – sowohl auf Floppy als auch auf CD-ROM.

Das neue Intro ist so dilettantisch, daß Grandam dankbar sein sollte, daß es nicht zur Abwertung führt. Insgesamt wurde der Sound etwas aufpoliert, aber gegenüber der in Ausgabe 3/94 getesteten Disketten-Version gibt's keine spielerischen Verbesserungen.



## UFO ENEMY UNKNOWN

→ 736	386/486	VGA	→ Super VGA	→ Soundblaster	→ Blaster Pro	→ General MIDI	→ Maus	→ Joystick
Spieler-Typ	Strategiespiel	Hersteller	Microware	Ca.-Preis	DM 120,-	Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage	
Anleitung	Deutsch; gut	Spieltext	Deutsch; gut	Bedienung	Gut	Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene	
Grafik	Befriedigend	Sound	Gelblich					
Freies RAM: min. 4 MByte	Festplattenplatz: ca. 1 MByte	Besonderheiten: 1:1-Umsetzung der Diskettenversion ohne jegliche Bonus-Tricks.	Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.					

74



## REUNION

738	386/486	VGA	Super VGA	Soundblaster	5 Blaster Pro	General MIDI	Joystick
Spieler-Typ	Strategiespiel	Hersteller	Grandam	Ca.-Preis	DM 100,-	Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend	Spieltext	Deutsch; befriedigend	Bedienung	Gut	Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend	Sound	Gut	Freies RAM: min. 2 MByte Festplattenplatz: Kann auch von CD gespielt werden (Schnarch!). Bei Installation: ca. 22 MByte.			
				Besonderheiten: Deutsche Sprachausgabe; leider nicht sonderlich professionell. Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.			

64



Was haben die nur gegen uns?



## SPACE HULK

Im SF-Taktikspiel »Space Hulk« steuern Sie bis zu 10 Terminators, die verschiedene Einsätze in von Aliens verseuchten Raumschiffen zu absolvieren haben.

In der CD-Neuauflage sind neben zusätzlicher Sprachausgabe und einigen neuen Zwischensequenzen 9 weitere Aufträge enthalten. Sie haben die Wahl zwischen Einführungsmissionen, einzeln anwählbaren Einsätzen und einer Kampagne.

Während eines Einsatzes schalten Sie andauernd zwischen taktischer 2D-Kartensicht und der 3D-Sicht um. Sie kommen unweigerlich ins Schwitzen, wenn die Genestealers plötzlich irgendwo Ihre Verteidigung durchbrechen und von hinten Ihren Trupp aufmischen. (la)



JÖRG LANGER

Technisch ist die CD-Version von Space Hulk alles andere als ein Meisterwerk, es gibt keinerlei spielerische Verbesserungen zur Diskversion. Die neuen Missionen sind fast alle unspielbar schwer, da man selbst bei optimaler Taktik viel Glück benötigt, um die Einsätze zu bestehen.

Die Sprachausgabe ist laienhaft, bei den Bildschirmtexten gibt es Nettigkeiten wie »Lassen Sie das Schlochten beginnen!« zu bewundern.

Trotzdem: Der spielerische Kern sorgt immer noch für Spannung. Eine vergleichbare Verquickung aus Strategie und Action findet man so leicht nicht.



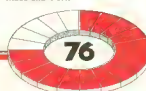
### SPACE HULK

70% 386/486 VGA Super VGA Soundblaster 5.0 Blaster Pro Roland General MIDI Maus Joystick

**Spiel-Typ** Strategiespiel  
**Hersteller** Electronic Arts  
**Ca.-Preis** DM 130,-  
**Kopierschutz** --  
**Anleitung** Deutsch; gut  
**Spieltext** Deutsch; ausreichend  
**Bedienung** Gut  
**Anspruch** Für Fortgeschrittene und Profis  
**Grafik** Befriedigend  
**Sound** Befriedigend

**Freies RAM:** min. 300 KByte  
+ 3 MByte EMS/XMS  
**Festplattenplatz:** ca. 0,5 MByte  
**Besonderheiten:** Sprachausgabe und Zusatzmissionen bei der CD-Untersicht.

**Wir empfehlen:** 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



## Lassen Sie sich was einfallen, aber schnell!

Managen Sie den verrücktesten Fernsehsender der Welt!  
**Jetzt auf Diskette:**  
die Top-Simulation von Rainbow Arts



### MAD TV - Big Business für Fernsehfans!

Die Einschaltquoten sind im Keller, die Finanzen schon lange. Wie Sie an diesen Joh gekommen sind, verschweigen wir lieber. Doch: Alles liegt in Ihrer Hand. Der Nachrichtenteiler rasselt, der Spielfilmhitz für Freitag fehlt, eine neue Show muß produziert werden und der Werbevertrag ist noch nicht verlängert. Der Grund für all den Streß: Betty Botterblom, die heißeste Fran der ganzen Stadt. Einschaltquoten für den Boß, Kulturprogramm für Betty - und das alles ohne Geld. Die Konkurrenz laicht, die seltsamen Nachbarn wundern sich. Ihr Joh!

Die PC-SPIELE-DISC 4 gibt es ab 19.08.94 im Zeitschriftenhandel.

Retten Sie die Menschheit vor den unheimlichen Außerirdischen! Holen Sie sich das actiongeladene Grafik-Adventure von LucasArts. »Zak McKracken« gibt es ab sofort im Handel. (Für Windows und MS-DOS)

In Zusammenarbeit mit:

PC-Windows







# SYNDICATE PLUS

**Minimal verbessert erabert Bullfrogs Strategie-Bestseller das CD-ROM: Netzwerk-Modus und Zusatzmissionen sind bei »Syndicate Plus« serienmäßig dabei.**

**S**chöne neue Welt: Multikontinentale Syndikate streben nach der Herrschaft. Die Konflikte werden aber nicht etwa durch Truppen und Panzer ausgefochten. Gezielte Kommandoaktionen von gut ausgerüsteten Cyborgs sind viel effektiver und wesentlich unauffälliger. Ihre Aufgabe bei »Syndicate« ist es, die anderen Kartelle im Kampf um die Erde auszustechen. Die Welt ist in über 50 Gebiete unterteilt, die durch Bewältigung eines Auftrags in der entsprechenden Region annektiert werden und fortan fleißig Steuern zahlen.

Ein Auftrag besteht meist darin, eine bestimmte Person auszuschalten, einen wichtigen Informanten zu beschützen oder gegnerische Agententrupps zu beseitigen. In jeder Mission setzen Sie bis zu vier Cyborgs ein, die einzeln oder als Team agieren. Durch Verabreichung von drei Drogen pushen oder senken Sie kurzzeitig die Reflexe, Wahrnehmung und Intelligenz ihrer Mannen, was zu unterschiedlichen Verhaltensweisen bei diesen führt.

Die Güte Ihrer Agenten richtet sich nach ihren Körperausbauten und mitgeführten Ausrüstungsgegenständen. Auf beiden Gebieten müssen die Extras größtenteils erst noch erforscht werden,

Vor dem Einsatz werden die eigenen Leute ausgerüstet



Eine typische Szene aus American Revolution: Hilfe, wo sind meine Cyborgs?

was je nach eingesetztem Geld mehr oder weniger lange dauert. Außer Zivilisten und Polizeicyborgs bevölkern Agenten von bis zu sieben weiteren Syndikaten die Einsatzgebiete. Und letzteren stehen genau dieselben destruktiven Mittel zur Verfügung wie ihnen...

Auf der etwas hochtrabend »Syndicate Plus« betitelten CD-ROM-Version finden Sie das ein Jahr alte Originalspiel plus die Zusatzdiskette »American Revolt«. Bei letzterem Szenario kontrolliert Ihr Syndikat bereits den Großteil der Erde, nur Nord- und Südamerika haben sich soeben zur Rebellion erhoben. Auch wenn Sie hier von Beginn an bereits sämtliche Körperausbauten und fast alle Waffen erforscht haben, ist der Schwierigkeitsgrad deutlich höher angesetzt als beim ersten Teil. Außerdem können Besitzer eines »Netbios«-kompatiblen Netzwerks bei American Revolt unter zehn speziellen Multi-Player-Szenarien mit bis zu acht menschlichen Spielern wählen. (la)



**JÖRG LANGER**

Mir hat Syndicate damals sehr gut gefallen – allerdings nur wenige Tage lang, da man schnell sämtliche Waffen und Körperausbauten zusammenhatte und dann die meisten Missionen durch reines Herumballern meistern konnte. Zwar sind bei »American Revolt« nur zwei weitere Waffen dazugekommen, der Schwierigkeitsgrad wurde aber stark angehoben: Sie müssen jetzt noch mehr Wert auf die Taktik legen und die Missionen vorher gründlich planen. Der Netzwerkmodus

wertet das Spiel auf, kommt aber vom Spaßfaktor her nicht ganz an die Nullmodem-Option von »Populous 2« heran. Grundlegend Neues bietet diese Version nicht: Besitzern der Diskettenversion von American Revolt bringt die CD-ROM-Version herzlich wenig. Syndicate-Fans ohne die Erweiterung und Neulinge mit Cyborg-Killerinstinkt können aber bedenkenlos zugreifen: Frustige Daueraction ist garantiert!



## SYNDICATE PLUS

20%	386/486	VGA	Super VGA	Soundblaster	SVGA-Pro	Rollend	General MIDI	Mouse
Spieler-Typ	Strategiespiel	Freies RAM: min. 520 KByte + 3 MByte EMS/XMS						
Hersteller	Bullfrog/Electronic Arts	Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte						
Ca. Preis	DM 130,-	Besonderheiten: Hochauflösende VGA-Grafik, Sprachausgabe, Netzwerk-Modus.						
Kopierschutz	-	Vir empfohlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.						
Anleitung	Deutsch; gut							
Spieltext	Englisch; gut							
Bedienung	Gut							
Anspruch	Für Fortgeschrittene							
Grafik	Gut							
Sound	Beliebigend							



BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9<sup>00</sup>–18<sup>00</sup>, FR. 9<sup>00</sup>–17<sup>00</sup>  
 „LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT  
 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

Preishits PC

[illegible]

JOKES IN THE FAST LANE	39
JOYCE KILMER	40
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND -	41
KAUFMAN, EDWARD	42
KINGS OF DEER	43
KIRBY, EDWARD - THE FATE OF KIRBY -	44
KISSELMAN, DAVE	45
KITZ, EDWARD - THE BATTLE OF KITZ -	46
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	47
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	48
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	49
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	50
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	51
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	52
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	53
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	54
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	55
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	56
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	57
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	58
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	59
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	60
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	61
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	62
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	63
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	64
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	65
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	66
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	67
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	68
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	69
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	70
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	71
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	72
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	73
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	74
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	75
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	76
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	77
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	78
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	79
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	80
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	81
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	82
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	83
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	84
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	85
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	86
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	87
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	88
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	89
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	90
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	91
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	92
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	93
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	94
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	95
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	96
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	97
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	98
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	99
KLEIN, EDWARD - THE BATTLE OF KLEIN -	100

10 JAHRE „INTERPLAY“ ANTHOLOGIE DT. ANL.	98
6000 SOUND FILES 500MB	49
A HARD DAY'S NIGHT (BEATLES)	75
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 /	

SAM & MA - HIT THE ROAD - DT ANLEITUNG	89
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL SCEN	50
SHADOWCASTER DT HANDB	30
SHARDWARE PERLIN 3	20
SHERLOCK HOLMES - LOST FILES - KOMPL. DY.	119
SHERLOCK HOLMES II - MYSTERY ADVENTURE -	108
SILENT SERVICE 2 DT ANL.	35

IN KIT INCL VIDEO DT VERS 5,25' 19  
IG DT AM 25

4V18 SPORTS DRIVEN AT ANL 5.25"  
 4V20 HERRING DAWG AT ANL 5.25"  
 4V21 BARRETT JAMES AT ANL 5.25"  
 4V22 BARRETT JAMES AT ANL 5.25"  
 4V23 BATTAWHUS 10M INU 3.5"  
 4V24 BLACK GOLD K/MPL. DEUTSCH 3.5"  
 4V25 BLACK GOLD K/MPL. DEUTSCH 3.5"  
 4V26 BLUE SLOTT-HERFS 3.5"  
 4V27 CANNADAY RAY OFF AT ANL 5.25"  
 4V28 CANNADAY RAY OFF AT ANL 5.25"  
 4V29 CHERRIMAN 4000 TURBO - WINDOWS - 3.5"  
 4V30 CHERRIMAN 4000 TURBO - WINDOWS - 3.5"  
 4V31 CYBERMACE 3.5"  
 4V32 CYBERMACE 3.5"  
 4V33 DICKER STIPPLE 3.5"  
 4V34 DOUGHERTY 3.5"  
 4V35 DOUGHERTY 3.5"  
 4V36 DOUGHERTY 3.5"  
 4V37 DRAGONS LAIR 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V38 DRAGONS LAIR 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V39 ELITE PLUS 3.5"  
 4V40 ELITE PLUS 3.5"  
 4V41 ESPANA THE JAMES 92 AT ANL 3.5" VGA  
 4V42 ESPANA THE JAMES 92 AT ANL 3.5" VGA  
 4V43 FLAMING BIRD 3.5"  
 4V44 FOOTBALL MANAGER 3.5"  
 4V45 FOOTBALL MANAGER 3.5"  
 4V46 GUNSH - 3.5"  
 4V47 GUNSH - 3.5"  
 4V48 GUNSH 3000 - MICROPHONE - VGA 3.5"  
 4V49 GUNSH 3000 - MICROPHONE - VGA 3.5"  
 4V50 HEMMILL VEGA 3.5"  
 4V51 HEMMILL VEGA 3.5"  
 4V52 HERCULES OF THE 30TH AT ANL 5.25"  
 4V53 HERCULES OF THE 30TH AT ANL 5.25"  
 4V54 HOCK AT ANL 3.5"  
 4V55 HOCK AT ANL 3.5"  
 4V56 HUMAN GUN INU 3.5"  
 4V57 IMMORTAL 3.5"  
 4V58 IMMORTAL 3.5"  
 4V59 INDIANADORA ADVENTURE K/MPL. 3.5"  
 4V60 INDIANADORA VEGA 3.5"  
 4V61 INDIANADORA VEGA 3.5"  
 4V62 JERRY - LEGENDS OF THE FORRESTS - 2 AT ANL 3.5"  
 4V63 JERRY - LEGENDS OF THE FORRESTS - 2 AT ANL 3.5"  
 4V64 JOBB NIN 25" AT ANL 3.5"  
 4V65 JOBB NIN 25" AT ANL 3.5"  
 4V66 LASHING GUN 25" AT ANL 3.5"  
 4V67 LASHING GUN 25" AT ANL 3.5"  
 4V68 LIFE & DEATH - 1 THE BROWN - 3.5" VGA  
 4V69 LOTUS TURBO CHALLENGE 3.5" AT ANL 3.5"  
 4V70 LOTUS TURBO CHALLENGE 3.5" AT ANL 3.5"  
 4V71 MAD TV K/MPL. 3.5" VGA  
 4V72 MAD TV K/MPL. 3.5" VGA  
 4V73 MAD TV K/MPL. 3.5" VGA  
 4V74 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V75 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V76 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V77 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V78 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V79 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V80 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V81 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V82 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V83 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V84 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V85 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V86 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V87 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V88 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V89 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V90 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V91 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V92 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V93 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V94 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V95 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V96 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V97 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V98 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V99 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V100 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V101 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V102 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V103 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V104 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V105 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V106 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V107 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V108 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V109 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V110 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V111 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V112 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V113 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V114 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V115 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V116 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V117 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V118 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V119 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V120 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V121 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V122 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V123 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V124 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V125 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V126 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V127 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V128 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V129 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V130 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V131 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V132 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V133 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V134 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V135 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V136 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V137 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V138 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V139 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V140 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V141 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V142 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V143 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V144 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V145 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V146 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V147 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V148 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V149 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V150 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V151 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V152 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V153 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V154 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V155 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V156 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V157 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V158 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V159 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V160 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V161 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V162 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V163 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V164 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V165 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V166 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V167 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V168 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V169 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V170 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V171 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V172 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V173 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V174 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.5"  
 4V175 MONKEY SKANKE 2.5 K/MPL. 3.

727 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 728 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 729 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 730 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 731 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 732 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 733 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 734 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 735 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 736 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 737 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 738 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 739 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 740 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 741 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 742 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 743 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 744 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 745 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 746 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 747 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 748 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 749 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 750 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 751 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 752 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 753 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 754 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 755 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 756 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 757 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 758 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 759 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 760 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 761 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 762 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 763 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 764 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 765 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 766 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 767 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 768 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 769 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 770 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 771 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 772 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 773 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 774 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 775 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 776 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 777 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 778 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 779 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 780 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 781 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 782 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 783 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 784 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 785 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 786 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 787 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 788 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 789 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 790 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 791 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 792 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 793 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 794 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 795 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 796 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 797 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 798 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 799 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99  
 800 **THE KIMPL** **CMPL** **DT** \* 99

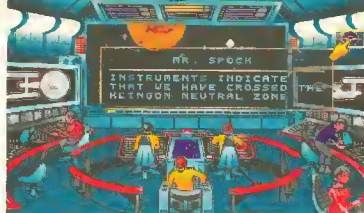
SPACE QUEST 4	49
SPACESHIP WARLOCK	55
SPELLCASTING TRIPLE PACK 101-301	62

[illegible]

3.5	2DD NONAME 10E71	0
3.6	2DD NONAME 10E72	1

2 22	222 ANNALE VOIR	1081
2 23	223 ANNALE VOIR	1082
2 24	DISKRETE FÜR BO STUCK 23	1083
2 25	IMMER FÜR CARL HANS	1084
2 26	FLUCHT CONTRO THURMASTER	1085
2 27	FLUCHT CONTRO THURMASTER	1086
2 28	GRABES GARD	1087
2 29	GRABES GARD	1088
2 30	JOY-STOP COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	1089
2 31	JOY-STOP COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	1090
2 32	JOY-STOP VERLÄNGERUNG 10 SPOLJ	1091
2 33	JOY-STOP VERLÄNGERUNG 10 SPOLJ	1092
2 34	MAURIMATE	1093
2 35	MAURIMATE	1094
2 36	PREBENEAT ACTIVATOR P ALLE SOUNKHOARTE	1095
2 37	PREBENEAT ACTIVATOR P ALLE SOUNKHOARTE	1096
2 38	RECHNER 10 ASH 20 HANG	1097
2 39	RECHNER 10 ASH 20 HANG	1098
2 40	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1099
2 41	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1100
2 42	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1101
2 43	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1102
2 44	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1103
2 45	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1104
2 46	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1105
2 47	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1106
2 48	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1107
2 49	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1108
2 50	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1109
2 51	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1110
2 52	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1111
2 53	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1112
2 54	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1113
2 55	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1114
2 56	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1115
2 57	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1116
2 58	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1117
2 59	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1118
2 60	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1119
2 61	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1120
2 62	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1121
2 63	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1122
2 64	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1123
2 65	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1124
2 66	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1125
2 67	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1126
2 68	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1127
2 69	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1128
2 70	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1129
2 71	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1130
2 72	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1131
2 73	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1132
2 74	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1133
2 75	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1134
2 76	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1135
2 77	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1136
2 78	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1137
2 79	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1138
2 80	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1139
2 81	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1140
2 82	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1141
2 83	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1142
2 84	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1143
2 85	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1144
2 86	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1145
2 87	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1146
2 88	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1147
2 89	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1148
2 90	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1149
2 91	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1150
2 92	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1151
2 93	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1152
2 94	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1153
2 95	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1154
2 96	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1155
2 97	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1156
2 98	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1157
2 99	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1158
2 100	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1159
2 101	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1160
2 102	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1161
2 103	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1162
2 104	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1163
2 105	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1164
2 106	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1165
2 107	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1166
2 108	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1167
2 109	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1168
2 110	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1169
2 111	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1170
2 112	SOUNDLASTER 10 BASIC 20 HANG	1171
2 113	S	

\* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandt kostenfrei!



## STAR TREK 25th ANNIVERSARY

Vor knapp 28 Jahren zog die Enterprise das erste Mal über amerikanische Bildschirme. Diesem Datum trotzend bringt Interplay jetzt sein CD-ROM-Fassung des Spiels zum 25-jährigen Jubiläum auf dem Markt. Die Mischung aus 3D-Actionspiel und Grafik-Adventure wurde mit den Original-Stimmen aufgepeppt: William Shatner, Leonard Nimoy und der Rest der Crew sprechen alle Dialoge.

»ST: 25th Anniversary« teilt sich in acht Missionen auf, die jeweils von einer Wing-Commander-ähnlichen Actionszene eingeleitet werden. Danach wird auf einen Planeten runtergebeamt, wo es in zirka sechs bis acht Räumen ein kleines Adventure zu lösen gilt. Die Missionen wurden aus dem Diskettenspiel übernommen, nur die verunglückte achte Mission hat man neu gestaltet. (bs)



### BORIS SCHNEIDER

Ist es in den ersten Minuten noch sehr erhehend, mit den Originalstimmen von Kirk und Spock zu spielen, folgt schon bald die Ernüchterung: Gerade die Rededuelle Pille gegen Spack sind bei weitem nicht so lebhaft wie im Fernsehen. Offensichtlich waren die Schauspieler einzeln im Studio und haben die Texte vom Blatt abgelesen, statt miteinander zu parlieren.

Auch die zwei Jahre alten Puzzles machen sich ungenau bemerkbar. Wer kurz zuvor nach »Judgement Rites« spielte, wird einen Qualitätsprung nach unten feststellen. Es hätte dem Jubiläumsspiel sicher gut getan, mehr als nur die achte Mission ein wenig aufzumähen. Beispielsweise wäre es nett gewesen, den nervigen Kapierschutz zu entfernen.



## COMPANIONS OF XANTH



Legends erster Ausflug in die Welt der Icons liegt nun auch als CD-ROM-Version vor. »Companions of Xanth« basiert auf dem jüngsten Buch der Xanth-Serie von Piers Anthony. Durch das Computerspiel wird ein Junge in die Welt von Xanth transportiert und soll dort gegen ein Mädchen bei einer Art Schnitzeljagd um einen unbekannten Preis antreten. Was beide Erdenbewohner nicht ahnen: Von ihrem Abschneiden hängt es ab, ob Xanth von Dämonen zerstört wird, die auf den Sieg des Mädchens wetten. Xanth verwendet ein intelligentes Icon-Interface, nicht unähnlich dem von Sierra und Lucasarts. Am linken Bildschirmrand erscheinen Verben zu den einzelnen Objekten, die unten als Symbole angezeigt werden. Texteingaben sind nicht erforderlich; alle Kommandos werden mit der Maus gegeben. (bs)



### BORIS SCHNEIDER

Und nach ein CD-ROM aus der Serie »Ja, me!«, es spricht halt». Warum man sich bei Companions of Xanth die Mühe gemacht hat, Sprachausgabe aufzunehmen, ist nicht ganz klar: Sie bringt dem Spiel nichts Neues, nach nicht mal einen Atmosphären-Bonus wie bei den professionell produzierten LucasArts-CDs. Das im Vergleich zu anderen Legend-Adventures recht rätselarme

Produkt basiert zudem auf einer Reihe von Wortspielen, die durch die Sprachausgabe nur noch verwirrender wirken. Da von den meisten Dialogen nur eine Hälfte gesprochen wird (die vom Spieler gesteuerte Figur bleibt stumm), wirken viele der Stimmen auch aus dem Zusammenhang gerissen. Wer die Disk-Version schaut, muß Xanth nicht noch einmal kaufen.



### STAR TREK 25th ANNIVERSARY

286 386/486 VGA Super VGA Soundblaster S/Pieler Pro Roland General MIDI Maus Joystick

Spiel-Typ  
Hersteller  
Ca.-Preis  
Kopierschutz

Adventure  
Interplay  
DM 130,-  
nervige  
Handbuchabfrage

Anleitung  
Englisch; deutsche  
Version in Vorbereitung

Spieltext  
Englisch; deutsche  
Unterstützung in Vorbereitung

Bedienung  
Anspruch  
Befriedigend  
Für Einsteiger und  
Fortgeschrittene  
Befriedigend

Grafik  
Sound  
Gut

Freies RAM: min. 540 KByte  
+ 1 MByte EMS  
Festplattenplatz: ca. 10 MByte

Besonderheiten:  
Sprachausgabe mit den Original-  
Enterprise-Schauspielern

Wir empfehlen: 386er  
(min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM  
und Maus.

70



### COMPANIONS OF XANTH

286 386/486 VGA Super VGA Soundblaster S/Pieler Pro Roland General MIDI Maus Joystick

Spiel-Typ  
Hersteller  
Ca.-Preis  
Kopierschutz

Adventure  
Legend Entertainment  
DM 120,-  
-

Anleitung  
Englisch; gut  
verständlich

Spieltext  
Englisch; schwer  
verständlich

Bedienung  
Anspruch  
Gut  
Für Einsteiger und  
Fortgeschrittene

Grafik  
Sound  
Befriedigend

Freies RAM: min. 560 KByte  
Festplattenplatz: ca. 0,2 MByte

Besonderheiten:  
Roman »Demons don't dream« von  
Piers Anthony liegt der Packung bei.

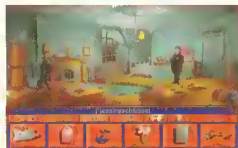
Wir empfehlen: 386er  
(min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM  
und Maus.

63





# LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES



Holmes kramt im Inventar

**H**allo, liebe CD-ROM-

Besitzer – es ist wieder Port-over-Zeit! Wenn findige

Softwarefirmen ihre Bestseller schnell mal auf CD über-schaulen, darf auch ein Griff in die Mottenkiste nicht fehlen. Vor gut eineinhalb Jahren erschien das Grafik-Adventure »Lost Files of Sherlock Holmes«, von dem schon 1992 eine CD-Umsetzung angekündigt wurde. Die hat uns nun endlich ereilt, doch löst der Meisterdetektiv seinen Fall ohne jegliche Verbesserungen. Selbst die sonst so beliebte durchgehende Sprachausgabe wird uns hier verwehrt.

Wie einst in der Floppy-Ära erteilt man dem Bildschirm-Sherlock durch das gemütliche Anklicken von Verben Befehle. Ausführliche, gut ins Deutsche übersetzte Dialoge stehen im Mittelpunkt, aber »richtige« Puzzles kommen auch nicht zu kurz.

(hl)



## HEINRICH LENHARDT

Es gibt wirklich neuere Abenteuer-spiele, aber Electronic Arts' Holmes-Adaption hat sich seit Ende '92 tapfer gehalten. Klasse Story, bestens übersetzt, feine Bedienung und eine stilvolle Atmosphäre, die alle Liebhaber klassischer Krimis entzücken wird. Die Wiederveröffentlichung

auf CD-ROM mutet freilich etwas skurril an. Wenn man schon nichts am Spiel verbessert, dann hätte man das gute Stück doch etwas früher umsetzen können. Sei's drum: Wer die Last Files nach nicht hat, sollte einen Blick auf dieses unterhaltsame Adventure werfen.



## LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

→ 286 → 386/486 → VGA → Super VGA → Soundblaster → S'Blaster Pro → Roland → General MIDI → Maus → Joystick

Spieler-Typ

Hersteller

Ca.-Preis

Kopierschutz

Anleitung

Spieltext

Bedienung

Anspruch

Grafik

Sound

Abenteuverspiel

Electronic Arts

DM 100,-

-

Englisch; befriedigend

Deutsch; gut

Gut

Für Einsteiger und Fortgeschrittene

Gut

Befriedigend

Freies RAM: min. 590 KByte

Festplattenplatz: ca. 0,1 MByte

Besonderheiten:

Deutsche, englische und französische

Version auf einer CD.

Wir empfehlen: 386er

(min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM

und Maus.

81



Sam & Max bei der Nachfar-schung

# SAM & MAX



**S**chon vor 5 Monaten erschien das Lucasarts-Adventure »Sam & Max« auf Diskette. Nun machen sich die beiden kratzig-knuddeligen Plüschier-Detektive auch per CD auf Bigfoot-Jagd, nach wie vor geplagt von bössartigen Country-Sängern und heruntergekommenen Touristen-Fallen. Neben einer abgedrehten Story und der aberwitzigen Grafik ist vor allem der hunds-gemeine (oder hasenfiese?) Humor die große Stärke von Sam & Max. Ultracooler Zynismus von Sam, hochgradig geschmacklose Entgegnungen von Max: Die beiden Freelance-Polizisten, die zur Tüchtigkeit Schwächeren gegenüber und exzessiver seelischer Grausamkeit neigen, gehen auch miteinander alles andere als zimperlich um.

War in der Diskettenversion nur das Intro vertont, sind jetzt sämtliche Personen leibhaftig zu hören. Es erscheint – außer man bestaube auf Untertitel – keinerlei Text mehr auf dem Bildschirm. Vor allem die knochentrockene Stimme Sams paßt voll zum Geschehen.

(la)



## JÖRG LANGER

Das Spielen von Sam & Max unterscheidet sich von einem Zeichentrickfilm nur nach dadurch, daß man selbst die Hauptfiguren steuert (und natürlich durch die Dauer-larie Marke »bössartig hoch 2«). Sam & Max trifft mein Humorgedühl zu 100,5 Prozent; wer

die Diskettenversion nach nicht besitzt oder ein erklärter Fan der beiden Chaoten ist, sollte zugreifen – sofern er des Englischen mächtig ist. Ansonsten empfiehlt sich das Warten auf die deutsche CD-Version, die in diesen Tagen erscheinen soll.



## SAM & MAX

→ 286 → 386/486 → VGA → Super VGA → Soundblaster → S'Blaster Pro → Roland → General MIDI → Maus → Joystick

Spieler-Typ

Hersteller

Ca.-Preis

Kopierschutz

Anleitung

Spieltext

Bedienung

Anspruch

Grafik

Sound

Adventure

LucasArts

DM 120,-

Erträgliche

Handbuchabfrage

Deutsch; gut

Englisch; viel (auch Sprachausgabe), Deut.

Version in Vorbereitung.

Gut

Für Einsteiger und Fortgeschrittene

Sehr gut

Gut

Freies RAM: min. 300 KByte

3 MByte EMS/XMS

Festplattenplatz: ca. 150 KByte

Besonderheiten: Der gesamte

Spieltext wurde variant.

Wir empfehlen: 386er

(min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM

und Maus.

89



# CD-ROM AEGIS

**Nach diversen Londszenarien in jüngsten Konfliktregionen dürfen Morine-Fanotiker jetzt das Kommando über einen modernen High-Tech-Kreuzer übernehmen.**

**W**ie bitte, ein Kreuzer der »Ticonderoga-Klasse« ist Ihnen kein Begriff? Auch Abkürzungen wie SLQ-32, SPY-1A oder TACTAS sagen Ihnen nichts? Das wird jetzt anders, denn Time Warner beschert uns mit »Aegis« eine Simulation des mit hochtechnisierten Waffen- und Frühwarnsystemen vollgestopften US-Kriegsschiffs.

In diversen Einzelmisionen oder Kriegeinsätzen, die alle in der jüngeren Zeit angesiedelt sind, treten Sie an die Stelle des Kommandanten eines amerikanischen »Aegis«-Kreuzers. Sie haben dabei Einfluß auf eine Vielzahl von

Ortungseinrichtungen und Gefechtsstationen; Die Palette der Systeme reicht von diversen Radar- und Sonarvarianten über Torpedos, Raketen- und Luftabwehrsystemen bis hin zur »normalen« Deckkanone.

Wenn Ihnen die mit Akronymen und Abkürzungen überladene Anleitung nicht ausreichen sollte, haben Sie vom Programm aus jederzeit Zugriff auf ein elektronisches Online-Buch. Zudem ist ein mit schaurig-schmissiger Militärmusik untermalttes Identifikationsbuch namens »James' Warbook« auf der CD enthalten, das Pläne und Waffensysteme von sämtlichen im Programm enthaltenen Schiffen, U-Booten, Flugzeugen und Raketen anzeigt.

Das ganze Geschehen spielt sich in Echtzeit ab, auf Wunsch läßt sich der Ablauf auch beschleunigen. Die Handlung wird durch eingestreute Filmsequenzen (z.B. beim Start von Raketen) und umfangreicher Sprachausgabe (»I have a target locked for Tomahawk«) unter-



Von der Brücke aus haben Sie Zugang zu den einzelnen Stationen

mal. Je nach Mission müssen Sie befreundete Schiffe beschützen, Seeregionen aufklären oder aggressive Kampfeinsätze führen. In einem Golfkrieg-Szenario z.B. ist es Ihre Aufgabe, mit Fernraketen Bodenziele in Kuwait und im Irak zu beschießen; während des Ölkriegs im Persischen Golf müssen Sie eigene Tanker beschützen und feindliche zur Strecke bringen.

Um ein gegnerisches Objekt zu bekämpfen, wählen Sie es zunächst als Ziel an. Dies kann in der taktischen Kartendarstellung (»CIC«), in der operativen Übersicht oder auch direkt von der Feuerleitzentrale aus geschehen. Danach machen Sie das Waffensystem Ihrer Wahl scharf und schalten es auf das ausgewählte Ziel auf. Sobald das Ziel in Reichweite ist, können Sie die Waffe auslösen und danach vergessen – die Steuerungsalgorithmus wird den Gegner schon finden. Bei Treffern gibt es kein detailliertes Schadenssystem, stattdessen verfügt jedes Schiff oder Flugzeug über bestimmte »Hitpoints«. Sind diese aufgezehrt, gibt es einen Radarkontakt weniger auf dem Bildschirm.

Sie treffen auf verschiedene Gegner und zahlreiches Kriegsgeschehen: Feindliche Schiffe, Flugzeuge und U-Boote haben nur Übles im Sinn und müssen folglich von ihnen vernichtet werden – frei nach der häufig zitierten »Logik des Krieges« eben. Wie schön, daß die Feinde in den allermeisten Fällen technologisch unterlegen sind, stehen Ihnen doch umfangreiche Aufklärungssysteme zur Verfügung. So haben Sie Zugriff auf aktives und passives Sonar und verschiedene Radarsysteme, die Sie mit unterschiedlichen Reichweiten benutzen können.

Trotz der Echtzeittheit ist Aegis eindeutig ein taktikbetontes Spiel. Der richtige Einsatz der eigenen Frühwarnsysteme, das Lokalisieren des Gegners und die Wahl der adäquaten Waffen entscheiden über Erfolg oder Mißerfolg. Dabei hat der



Das umliegende Operationsgebiet mit angedeuteten Küstenlinien

Alle Systeme verkleinern im Überblick – durch Anklicken eines Monitors schalten Sie zur entsprechenden Station



In der Feuerleitzentrale werden Waffen scharf gemacht und eingesetzt



Wer hat nach nicht, wer will noch mal?



## LEMMINGS 2

Spiele-Test

**D**ie Teufelskerle von Psygnosis üben sich weiterhin in Kundenverwirrung: Kaum ist die CD-Version von Lemmings 1 (inklusive den Bonus-Levels »Oh No! More Lemmings«) erschienen, folgt der nächste Streich. »Lemmings 2« ist das absolut unveränderte Diskettenspiel, jetzt auf CD gepreßt – und als Zugabe gibt es Lemmings 1 (diesmal originellerweise ohne die »Oh No!«-Levels) dazu.

Lemmings 2 erreicht trotz Options- und Level-Fülle nicht ganz den Charme des Vorgängers. Für geübte Denkspieler halten die schweren Stufen des zweiten Teils aber genug Herausforderungen bereit. Vor allem für Einsteiger ist diese Kombination ideal: Wer noch keine Lemmings-Episode im Schrank hat, bekommt bei dieser CD-ROM gleich beide Folgen geliefert. Da verdrängen wir auch gerne die Tatsache, daß gerade mal 1 Prozent des CD-Speicherplatzes genutzt wird. (hl)



### HEINRICH LENHARDT

Nichts Neues, aber ein grundsolides Denkspiel-Paket, das eigentlich in jeden guten Haushalt gehört. Unsere Gesamtwertung bezieht sich auf Lemmings 2; als Bonus bekommen Sie zudem den gütlichen Vorgänger mitgeliefert.

Wer erst kürzlich Lemmings 1 für teures Geld auf CD-ROM erstanden hat, darf sich aller-

dings in abgelegene Körperregionen beißen. Ein bißchen nervt mich diese Wirrwarr-Politik von Psygnosis. Wie wäre es denn mit einer CD, auf der sich wirklich alle Lemmings-Ableger (inklusive Holiday Lemmings und »Oh No!«) befinden? Die momentan praktizierte Wiederveröffentlichung in Häppchen riecht etwas nach Kunden-Melkerei.



Sehr nett, das Archon Brett



## ARCHON ULTRA

**E**in Schachbrett voller wechselnder Felder, Figurensets mit bizarren Monstern – und wenn sich zwei Gestalten auf einem Feld treffen, wird per Joystick ein Action-Zweikampf ausgetragen. Vor einem Jahrzehnt sorgte diese höchst spielbare Mischung aus Action und Strategie für Aufsehen: »Archon« war seinerzeit Kult auf 8-Bit-Kisten. »Archon Ultra« nennt sich die grafisch und spielerisch nur minimal verbesserte PC-Umsetzung, welche kürzlich bei SSI erschien. Gegen Computer oder Kumpen ringt man um die Vorherrschaft auf dem Spielbrett. Jede Figur beherrscht zwei Kampftaktiken, die in der Action-Sequenz durch die beiden Feuerröhrchen ausgelöst werden.

Die CD-Umsetzung des Nostalgiehits gibt sich brav und bieder. Keinerlei Goodies oder Gags, sondern schlicht und einfach Archon Ultra, wie man es von der Floppy kennt. Weitere Einzelheiten liefert der Test in PC Player 3/94. (hl)



### HEINRICH LENHARDT

Auch bei diesem CD-ROM müssen die Daten nicht gerade vor Überbevölkerung jappsen. 4 MByte und ein paar gequetschte verlieren sich in den Tiefen der Disc und machen uns eines klar: Bei diesem Port-over wurde nichts verbessert. Gegenüber dem Disketten-Archon fallen lediglich die Festplatten-Platzersparnis und die deutschen

Bildschirmtexte auf. Das Programm ist ein Fest für Nostalgieker, die Archon schon auf C 64 oder Amiga liebten. Vor allem zu zweit macht die simple Mischung aus Strategie und Action Spaß. Angesichts des ausgereiften Spiel-designs sieht man gänzlich über die etwas antiquiert wirkende Grafik mit dem zähen Scrolling hinweg.



### LEMMINGS 2 THE TRIBES

286 386/486 VGA Super VGA Soundblaster 501er Pro Roland General MIDI Maus Joystick

**Spiel-Typ** Denkspiel  
**Hersteller** Psygnosis  
**Ca.-Preis** DM 100,-  
**Kopierschutz** –  
**Anleitung** Deutsch; befriedigend  
**Spieltext** Englisch; wenig  
**Bedienung** Gut  
**Anspruch** Für Fortgeschrittene  
**Grafik** Befriedigend  
**Sound** Gut

**Freies RAM:** min. 540 KByte  
**Festplattenplatz:** –  
**Besonderheiten:** Lemmings 1 ist als Bonus mit dabei.  
**Wir empfehlen:** 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM und Maus.



### ARCHON ULTRA

286 386/486 VGA Super VGA Soundblaster 501er Pro Roland General MIDI Maus Joystick

**Spiel-Typ** Action-Strategiespiel  
**Hersteller** SSI  
**Ca.-Preis** DM 120,-  
**Kopierschutz** –  
**Anleitung** Deutsch; befriedigend  
**Spieltext** Deutsch; gut  
**Bedienung** Gut  
**Anspruch** Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis  
**Grafik** Ausreichend  
**Sound** Befriedigend

**Freies RAM:** min. 550 KByte + 1,4 MByte EMS/XMS  
**Festplattenplatz:** 1 KByte  
**Besonderheiten:** Zwei-Spieler-Modus auch per Modem.  
**Wir empfehlen:** 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.











**Turniertag:** Das Hotelzimmer-Menü. Wenn Sie auch die Qualifikation durchspielen, dient in der Vorbereitungsphase das feudale Büro als Hauptquartier (rechts)

15.  
Tag  
Deutschland  
gegen  
Kolumbien  
am 15. Tag



# ANSTOSS WM-EDITION



Aufstellung bereiten aufdringliche Reporter und das Seelenleben der Stars am meisten Sorgen.

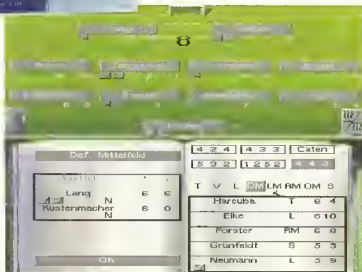
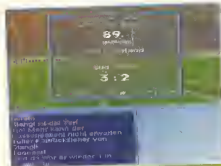
Oder würden Sie sich ohne Begleitung zweier bewaffneter Bodyguards trauen, Lothar Matthäus mitzuteilen, daß er gegen Südkorea

**Welche Sargen plagen Bertl während des wichtigsten Fußballturniers der Welt? Die WM-Edition von »Anstoss« macht Sie zum Nationaltrainer und bietet digitalisierte Kommentare von TV-Reporter Marcel Reif.**

**N**ationalspielern braucht man eigentlich nicht mehr beizubringen, wie der Ball zu stoppen ist. Die Jungs gehören zu den Besten ihrer Zunft, haben sich in ihren Vereinen Führungspositionen erkämpft. Und dann kommt da so ein alter Treter wie Bertl Vogts als Bundestrainer angedackelt und will dem Andy Möller was über die Ausführung des Außenrist-Doppelpasses erzählen? Lachhaft.

Ein Nationalcoach muß vielmehr seine Jungs optimal vorbereiten, damit sie nicht beim Alles-oder-nichts-Achtelfinale ausgelaugt über den Rasen trotten. Neben der

Das Spiel läuft: Alle blau angezeigten Texte erschallen auch als Reporter-Sprachausgabe



Kleine Icons verraten auf einen Blick besondere Talente oder Schwächen bei der Aufstellung

auf der Ersatzbank Platz nehmen muß?

Für die CD-ROM-Version des Sport-Strategiehits »Anstoss« hat sich Hersteller Ascon einiges einfallen lassen. Neben dem bekannten Hauptprogramm, bei dem Sie ein Bundesliga-Team zur Meisterschaft führen sollen, gibt es eine taufische Weltmeisterschafts-Simulation mit neuen Grafiken und spielerischen Details. Ein paar 3D-Animationen peppen die Optik zusätzlich auf; auch am Sound wurde gebastelt. Mehrere rockige Musikstücke, die direkt von der CD gespielt werden, erklingen als Hintergrundmusik. Und während ein Match abläuft, gibt es neben den bekannten Textanzeigen auch Sprachausgabe: ZDF-Kommentator Marcel Reif gab einige Phrasen zum Besten, die sinnvoll in den Spielablauf eingebettet werden.

Sie steigen direkt in die WM-Endrunde ein, die gerade in

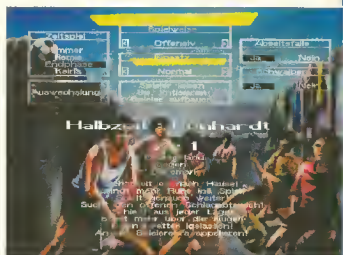


## HEINRICH LENHARDT

Kleine Bonge, die WM-Edition ist viel mehr als eine Art Anstoss-Anhängsel. Spielerisch haben sich die Designer schwer ins Zeug gelegt, um Nationalteam-spezifische Details einzubauen. So manche Neuerung wie erweitertes Training oder Terminkalender-Check-arten etwas ins Langatmige aus. Als Nationaltrainer entgehen Ihnen zwangsläufigerweise reizvolle Aspekte, die eine Bundesliga-Saison bietet: Spielertransfers, finanzielle Entscheidungen oder der beliebte Stadionausbau. Die WM-Edition alleine ist zwar als aktuelle Begleitung des Turniers in der USA hervorragend, aber nicht gerade der Motivationsbolzen für ganze Monate. Dank der Kombi mit

dem bewährten Bundesliga-Anstoss ist dieses CD-ROM aber dicke sein Geld wert. Die akustischen Aufforderungen haben Stil: Die Marcel-Reif-Sprachhüpfchen ertönen zwar nicht permanent, sind aber ein guter Gag, durch den die Atmosphäre aufgepeppt wird. Und die neuen Musikstücke klingen knackig: Gute Kompositionen mit sattem CD-Sound.

Wer bereits Anstoss auf Diskette besitzt, wird sich zweimal überlegen, ob er nochmal viel Geld für die erweiterte CD-Version ausgeben soll. Fußball-interessierte Einsteiger sollten sich das CD-ROM auf jeden Fall zulegen: Hier gibt's viel Sport-Strategiepaß in zwei eigenständigen Varianten mit solider Technik.



In der Halbzeitpause knöpfen Sie sich einzelne Spieler oder die ganze Mannschaft vor



der nimmt den Ball mit und zieht die Flanke flach herein... Lenhardt kommt Vestmark zuvor! Tor! Ihr Gegner wechselt Strudal für Hjorth ein Freistoß für Dänemark Schütze: Abildgaard...

## UPDATES & DISKET- TEN-ALTERNATIVEN

Wer seinerzeit die Disketten-Version von »Anstoss« gekauft hat, kann die WM-Edition sala erwerben. Sie kostet knapp 80 Mark, läuft auch ohne »Anstoss alt«, hat aber weder die Sprachausgabe noch die Intra-Animationen der CD-Version.

Sie dürfen auch vom Disketten-Anstass auf die CD-ROM-Version upgraden: Gegen Einsendung der Original-Disketten und 60 Mark an Ascan/Gütersloh soll dieser Service angeboten werden.

den USA stattfindet – realistische Gruppeneinteilung und Spielpläne inklusive. Sie dürfen aber auch ein völlig neues Turnier veranstalten, die Gruppen neu festlegen oder auslosen und die gesamte Qualifikationsrunde vor der WM ausspielen. Fünf Schwierigkeitsgrade und 67 Nationen stehen zur Wahl. Klar, daß man es mit dem Spielmaterial von Deutschland oder Italien leichter hat, als wenn man sich Neuseeland oder die Faröer Inseln herausucht.

Für jeden Tag bestimmen Sie den genauen Ablauf in einem Terminkalender. Trainingseinheiten, Einzelgespräche, Pressekonferenzen oder freie Tage stehen beispielsweise zur Wahl – wer seine Stars zu sehr schindt, riskiert schlechte Stimmung. Für das Training stehen 18 Varianten zur Wahl. Der Trainingsverlauf kann jetzt auch als Animation gezeigt werden; dazu gibt es Informationen über Verletzungen sowie Formpunkte-Verbesserungen und -Verschlechterungen, die sich bei einzelnen Spielern ergeben.

Bei der Aufsteilung fallen detailliertere Mannschaftsteile auf: Die einzelnen Kicker unterteilen sich jetzt in Torhüter, Stürmer, Libero, Verteidiger sowie vier Mittelfeld-Typen (offensiv, defensiv, links und rechts). Beim Anklicken der Spielernamen werden Sie nicht nur über besondere Stärken (z.B. Freistoß-Expertise) informiert, sondern auch über die seelische Lage des Kandidaten. Wollen Sie wirk-



## IM WETTBEWERB

Aufs CD-ROM wurden neben dem Klassiker Anstoss die neue WM-Edition plus deutliche Sound-Verbesserungen gepackt – da springt auch beim Spielspaß eine Aufwertung heraus. Haffnungslos abgeschlagen pliziert Neuerscheinung Premier Challenge ein Strategiespiel lieber sucht, sollte bei FIFA Soccer zum

<b>ANSTOSS WM-EDITION (CD)</b>	<b>86</b>
Anstoss	85
FIFA Soccer	85
Bundesliga Manager Pro	83
Premier Challenge	31

**ANSTOSS**  
**WM-EDITION**

286 386/486 VGA Super VGA SoundMaster 5 Blaster! K... General MIB Maus Joystick

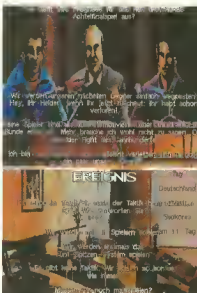
Spiele-Typ	Spart Strategiespiel
Hersteller	Ascan
Ca.-Preis	DM 120,-
Kapierschutz	-
Anleitung	Deutsch; sehr gut
Spieltext	Englisch; sehr gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

**Freies RAM:** min. 4 MByte  
**Festplattenplatz:** ca. 6 MByte

**Besonderheiten:** Enthält sowohl die alte Ansohn-Bundesligavariante als auch die neue WM-Edition plus Sprachausgabe.

**Wir empfehlen:** 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und VGA.

86



Durch schlaue Antworten auf Reporterfragen sammeln Sie Image-Punkte und bauen Ihre Kickern marginalen auf



# SWOTL

**Geheimwaffen gegen die alliierte Übermacht – LucasArts' makabrer Simulationsklassiker »Secret Weapons of the Luftwaffe« glänzt durch anspruchsvolle Action.**

**B**ei Spielen von LucasArts denken die meisten an Adventures wie »Day of the Tentacle« oder die StarWars-Umsetzungen »Rebel Assault« und »X-Wing«. Doch Anfang der 90er Jahre brachte die Firma um StarWars-Schöpfer George Lucas eine Flugsimulation auf den Markt, die schon damals mit verschiedenen Einsatztypen und historisch nachgebildeten Missionen glänzte. »Secret Weapons of the Luftwaffe« ist zwar nach heutigen Maßstäben grafisch nicht mehr ganz auf der Höhe, reizt aber durch die Möglichkeit, als Pilot oder Heckschütze in rund 15 verschiedenen Flugzeugen zu fliegen.

Die Programmierer haben sich bei »SWOTL«, wie Secret Weapons of the Luftwaffe gerne abgekürzt wird, nicht nur auf die bekannten Maschinen gestützt. Auch deutsche Geheimwaffen wie der Nur-Flügel-Jäger GO 229 A-0 werden simuliert. Ein zusätzlicher Taktik- und Strategieteil erlaubt Ihnen Eingriffe in die historischen Gegebenheiten. Auf deutscher Seite können Abfangjäger positioniert oder die Waffenproduktion bestimmter Fabriken bestimmt werden. Als alliierter Kommandant stellen Sie die Bomber-einheiten zusammen oder verteilen Ihre Luftflotte auf strategische Punkte.

Aktiv ins Kampfgeschehen eingreifen kann der Spieler sowohl in Jägern als auch in Bombern. In einem Bomber ist es aber reizvoller, dem Autopiloten das Steuer zu überlassen und sich höchstpersönlich hinter die acht verschiedenen Geschütztürme zu schwingen, um angreifende Flugzeuge abzuschießen. Das schnelle Wechseln von einer

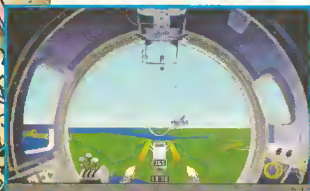


Der Himmel über Berlin ist voll von deutschen Flugzeugen

## WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- ...LucasArts außer Secret Weapons of the Luftwaffe noch zwei andere Flugsimulationen veröffentlichte? »Bottlehawks 1942« spielt im Pazifik, während »Their finest Hour« ein direkter Vorgänger von SWOTL war und den Luftkrieg über England simuliert. Alle drei Programme wurden jetzt als CD-ROM-Sammlung »Classic Simulations« wiederveröffentlicht.
- ...die SWOTL-Autoren Lawrence Holland und Peter Lincroft seitdem nicht auf der faulen Hout logen? Dieses Team schrieb für LucasArts auch den »Raumschiff-Flugsimulator« X-Wing.
- ...das relativ hohe Alter von »Secret Weapons of the Luftwaffe« Probleme machen kann? Ältere Versionen des Spiels bestehen nämlich auf ein paar DOS-Kommandos, die MS-DOS 6.2 nicht mehr enthalten sind. Die neueste SWOTL-Version 2.2 ist von diesem Fluch befreit.

pons of the Luftwaffe« sind vier Zusatzdisketten mit zusätzlichen Flugzeugen und entsprechenden Missionen erschienen, die zusammen mit dem Hauptprogramm inzwischen auf einem CD-ROM namens »Classic Simulations« vereint wurden. Die Missionsvielfalt reicht locker an den modernen Rivalen »Aces over Europe« heran, nur bei der Technik merkt man SWOTL das Alter an. (fs)



Position zur nächsten sorgt für schweißtreibende Action. Zu »Secret Wea-

Für einen Bomber waren die Heckschützen überlebenswichtig



## SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

128k 386/486 VGA Super VGA Soundblaster 520kter Pro Roland General MIDI Maus Joystick

Spieler-Typ  
Hersteller  
Ca.-Preis

Flug-Simulation  
LucasArts  
DM 120,- (auf der CD-ROM-Sammlung »Classic Simulations« inkl. vier Zusatzdiskette)

Freies RAM: min. 590 KByte  
Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte

Kapazität  
Anleitung  
Spielzeit  
Bedienung  
Anspruch  
Grafik  
Sound

Deutsch: befriedigend  
Englisch: wenig  
Gut  
Für Einsteiger und Fortgeschrittene  
Befriedigend  
Befriedigend

Besonderheiten: Historische Flugzeuge und Prototypen können auf beiden Seiten geflogen werden.  
Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Joystick und VGA.







# STIFTUNG SPIELETEST

Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betreffenden Genre besonders gut auskennt.

Bei der Stiftung Spieletest sind diese Regeln außer Kraft gesetzt. Hier gibt jeder Tester mit einer Wertung von 1 (Buhl) bis 5 (Jubel) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats ganz privat interessieren. Eigenarten sind auf dieser halben Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden.

Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine alternative Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen „Lieblingstester“ hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.



## TITEL

	Heinrich Lenhardt	Boris Schneider	Jörg Langer	Florian Stangl
AEGIS (CD)	♦	♦	♦	♦
AL-QADIM: THE GENIE'S CURSE	♦♦♦♦	♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦
ANSTOSS WM-EDITION (CD)	♦♦♦♦♦	♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦
ARCHON ULTRA (CD)	♦♦	♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦
BATTLE OF SOUTH PACIFIC	♦	—	♦♦	♦
COMPANIONS OF XANTH (CD)	♦♦	♦♦	♦♦	♦
DIGGERS	♦♦♦♦	♦♦	♦♦	♦♦
DIMO'S QUEST	♦	♦	♦	♦♦♦
FIFA SOCCER	♦♦♦♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦
JACK NICKLAUS (CD)	♦♦♦	♦	♦♦	♦
LEMMINGS 2 (CD)	♦♦♦♦	♦♦	♦♦♦	♦
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES (CD)	♦♦♦♦	♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦
PINBALL DREAMS 2	♦♦♦♦	♦♦♦♦	♦♦	♦♦
PREMIER CHALLENGE	♦	♦	♦	♦
QUARTERPOLE	♦	♦	♦	♦
RED CRYSTAL	♦♦	♦	♦	♦
REUNION (CD)	♦♦	♦	♦	♦
RINGS OF MEDUSA GOLD	♦♦♦♦	♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦
ROBINSON'S REQUIEM	♦♦	♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦
RÜSSELSHEIM	♦♦	♦♦	♦♦	♦
SABRE TEAM	♦	♦	♦	♦
SAM & MAX (CD)	♦♦♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦
SIM CITY ENHANCED (CD)	♦♦♦	♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦
SPACE HULK (CD)	♦♦♦♦	♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY (CD)	♦♦♦♦	♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦
SYNDICATE PLUS (CD)	♦♦	♦♦♦♦	♦♦	♦♦
THEME PARK	♦♦♦♦	♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦
UFO (CD)	♦♦♦♦	♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦
WARLIFE	♦	♦	♦	♦
WEEBEE WORLDS	♦	♦♦	♦	♦

### DIE 5 INTERESSESTUFEN IN DER TABELLE:

- ♦ = Würde ich freiwillig nie anrühren.
- ♦♦ = Kann man sich zur Not mal antun.
- ♦♦♦ = Durchschnitt – weder heiß noch kalt.
- ♦♦♦♦ = Interessiert mich ernsthaft.
- ♦♦♦♦♦ = Genial! Genau meine Art von Spiel.
- = Sorry, nicht gesehen. Kann ich nicht bewerten.

## IBM PC CD ROM

Aegis	119,-
Battle Isle 2 kd	89,-
Burning Steel 2 kd	79,-
Cinemania 94	139,-
Comanche kd	99,-
Der Planer kd	89,-
Elite 2 kd	89,-
INCA 2 kd	69,-
Iron Helix kd	79,-
J.F.K.	89,-
Maniac Mansi.2 kd	99,-
Mega Race d	79,-
Microcosm	119,-
Nomad d	—
Raptor d	49,-
Ravenloft	89,-
Rebel Assault d	89,-
Sam & Max	89,-
Shadowcaster d	99,-
Sim City	99,-
Strike Command.d	99,-
Sum. & Wint.Chall. d	39,-
Syndicate plus kd	99,-
T.F.X. kd	99,-
The Horde	109,-
U.F.O. Enemy Un.d	99,-
Ultima 8 kd	119,-
Ultima 7 compl. d	119,-
Wizardry 6 & 7 kd	99,-

## GALAXY

### SOUNDKARTEN

Soundwave 32	449,-
Gamewave 32	299,-
Soundblaster 16	229,-
Soundbl. 16 Multi CD	309,-
Soundblaster AWE 32	629,-
Midiblaster	299,-
Waveblaster	399,-

### ZUBEHÖR

Screen Beat Aktiv Boxen	39,-
Yamaha Aktiv Boxen	229,-
Bose Aktiv Boxen	799,-
Orchid Upgrade Rom	99,-
ASP Chip	119,-
Joyst.Comp.Pro analog	69,-
Action Replay Pro	149,-
Gravis Joyst.analog pro	89,-
Gravis Joypad	49,-
Thrustm. Weap.CS 2	249,-
Thrustm.Flight.CS	199,-
Thrustm.Formula T1	349,-
CH Flight. Stick pro.	159,-
CH Virtual Pilot	149,-

d.dt.Anloft.kd/komplett dt.  
Versandkosten.  
Inland:Postnachnahme:13,- DM  
UPS-Nachnahme:17,- DM  
Vorkasse:10,- DM  
Ausland:Vorkasse 20,- DM

## GALAXY PLEXUS

GBH  
Pflingenserstr.26  
81369 München

Tel.089 7470689

Tel.089 7605151

## MultiMedia



Soft

### Computerspiele

## Neu \* Neu \* Neu

### Online - Cafe

spielen in ganz Deutschland  
(per Modem oder Netzwerk)  
in gemütlicher Atmosphäre die  
neuesten Games spielen oder  
Computerschriften lesen.  
Einführung in Rollenspiele  
vieler Brettspiele vorrangig.

## Neu \* Neu \* Neu

### Virtuality Cafe

in ERFURT, Magdeburger Allee 145  
12-24 Uhr geöffnet (0172-7174380)

## Info M Info M Info

### Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbstständig  
machen? Sie haben Interesse  
an Spielsoftware? Suchen Sie  
sich jetzt Ihren Standort für  
einen MultiMedia Soft Laden mit  
Spielbibliothek und/oder  
Online-Cafe!  
Fordern Sie schriftlich Ihr  
persönliches Infoschreiben an

MultiMedia Soft  
52382 NIEDERZIER,  
Kölpingweg 5a  
KENNWORT "Franchise"

## MultiMedia Soft

### finden Sie in:

01269 DRESDEN Pinnar Landstr. 230 Tel. 0351-2233201 NEU! NEU! NEU! in 08526 LAUSEN August Bebel Str. 58 Tel. 03741-632559 05212 LIMBACH-OBERRHONA Hanserdorffstr. 58 Tel. 0172-3683058	12627 BERLIN Mark Twain Straße 7 Tel. 030-5885164 NEU! NEU! 15234 FRANKFURT/ODER August Bebel Straße 15 Tel. 0335-529032 22769 HAMBURG Siresenstraße 167 Tel. 040-8515061 22041 HAMBURG Wendelmühl 57 Tel. 040-6328426 NEU! NEU! NEU! ab JULI 94 in: MÜNCHEN/LAUBACH 44866 BOCHUM Sommerfeldstr. 54 Tel. 02327-10085 48151 MÜNSTER Weseler Straße 45 Tel. 0251-624001 49078 OSNABRUCK Möhlstraße 82 Tel. 0541-437092 NEU! NEU! NEU! in 50826 KÖLN Aegensestraße 11 Tel. 0221-5525303 52064 AACHEN Guilistraße 2 Tel. 0241-33109 NEU! NEU! NEU! ab JULI 94 in: 52249 ESCHWEILER 52349 OUREN BATTLEZENTRUM Kühnstraße 51 Tel. 02421-168363 NEU! NEU! NEU! ab AUGUST 94 ONLINE-CAFE in 52349 DÜREN Josef Schwegel Str. 50 Tel. 051-202270 NEU! NEU! NEU! in 90602 BAMBERG Ulrich-Königsplatz 10 Tel. 0931-202270 99084 ERFURT LADEN + VERSAND Meynstraße 20 Tel. 0361-521656
---	---



# TAKE OFF!

**Nur Fliegen ist schöner als ein Flugsimulator. Rasante Action trifft auf modernste High-Tech: 5 hochgezüchtete Simulationen kämpfen um den Sieg am Pixel-Himmel.**

**M**averick an Iceman: Du hast einen Bandit an deinem Six! Ich hol' ihn mir!« Kurz darauf hat die Tomcat eine MiG vor der Nase. Ein wilder Luftkampf entbrennt. Tom Cruise alias Maverick hat uns in Top Gun deutlich gezeigt, was man alles mit einer F-14 anstellen kann. Ach, das würden Sie auch gerne einmal probieren? Wenn Sie einen leistungsfähigen PC besitzen, ist das kein Problem mehr. Die aktuellen Flugsimulationen bieten Ihnen realistisches Flugverhalten und genügend Action, um Ihren Adrenalinpegel drastisch zu erhöhen.

## Rechenpower

Wie schnell muß Ihr PC denn nun sein, um unsere fünf Kontrahenten ordentlich zu spielen? Dazu haben wir in der Tabelle »Die Testkandidaten im Überblick« jeweils drei Konfigurationen gewählt, mit denen Sie gerade noch, gut oder optimal spielen können. Strike Commander von Origin ist aufgrund modernster Grafiktechnik enorm Megahertz-hungrig. Auch Comanches Grafiksystem gibt sich nicht mit schwachbrüstigen PCs zufrieden. F-15 III und Fleet Defender stellen aufgrund relativ hoher Detailstufen auch große

Ansprüche an den Rechner. T.F.X. ist schon mit einem 386er ab 33 MHz zufrieden, hat aber auch die einfachste Grafik. Grundsätzlich gilt: zu schnell kann ein Rechner gar nicht sein. Unterhalb eines 386-Systems hebt man erst gar nicht vom Boden ab. Achtung: Die von den Herstellern auf der Packung angegebene Minimalkonfiguration bedeutet nur, daß Ihr Spiel damit läuft – nicht, daß es mit diesem Basissystem auch Spaß macht!

Der Strike Eagle schlägt zum dritten Mal zu! Diesmal hat man der F-15 Texture-Mapping gegönnt

## Einsteiger-Tauglichkeit

Nun ist es ganz hübsch anzusehen, was die einzelnen Programme so zu bieten haben. Die entscheidende Frage ist aber: Was nützt mir die beste Grafik, wenn ich die Kiste

nicht vom Boden kriege? Das Problem haben nun auch die Programmierer erkannt und ihren Simulationen Trainingsmodi beschert. Sie können bei allen Programmen vor dem Start einstellen, wie realistisch sich Ihr Flugzeug verhält und die wichtigsten Manöver üben. Anfänger und Freunde gepflegter Action sollten eher zu einfachen Einstellungen mit gutmütigem Flugverhalten oder automatischen Landungen zurückgreifen. Profis können sich dagegen mit komplizierten Waffensystemen und Radarschirmen herumschlagen. Prinzipiell läßt sich aus jeder der fünf Simulationen ein grafisch leckeres Ballerspiel machen.

Die größten Herausforderungen bieten die beiden Simulationen von Microprose. Gerade die im höchsten Schwierigkeitsgrad auf realistisch getrimmten Radarschirme der F-15 beziehungsweise F-14 sind nichts für Anfänger. Happig wirkt oft die Tastaturbelegung, doch mit den beigelegten Referenzkarten und etwas Geduld sollte dieser Punkt bei keiner der fünf Simulationen ein ernsthaftes Problem sein.

Am schnellsten zu beherrschen ist zweifellos Comanche. Der Joystick für die Richtung und zwei Tasten zum Steigen und Sinken: So einfach geht das. Mit einer weiteren Taste können die Waffen gewechselt werden, die Bildschirme sind bequem über die Zahlentasten erreichbar.

Richtige Trainingsmöglichkeiten bietet nur Strike Commander. Dort können Sie in einem speziellen Fluggebiet alles üben, was Sie später brauchen: Navigation, Manövrieren, Bombenabwurf und natürlich auch den Luftkampf gegen beliebig viele Gegner. Auch in Fleet Defender ist das mit der Option Scramble möglich. T.F.X. bietet neben dem Arcade-Modus zehn Trainingsmissionen, ohne die Sie Ihren Dienst bei einer Staffel nicht antreten können.

Bei F-15 III werden Sie gleich ins kalte Wasser geworfen. Comanche bietet für Einsteiger zuerst leichtere Missionen an, deren Schwierigkeitsgrad sich langsam steigert. So können Sie sich mit den Waffensystemen und Ihren Gegnern vertraut machen.

## Grafik-Ansichten

Eines ist allen Flugsimulationen gemein: Mit ein paar Tasten können Sie sich Ihre Flugmaschine von außen ansehen, zoomen und eine imaginäre Kamera frei drumherum fliegen lassen. Nur Comanche geizt hier. Allerdings ist die Außenansicht des Helikopters ohnehin nicht so reizvoll wie die Sicht aus dem Cockpit. Apropos Cockpit: Natürlich können Sie auch als Pilot in alle Richtungen gucken. Am besten geht das bei Strike Commander: Mit



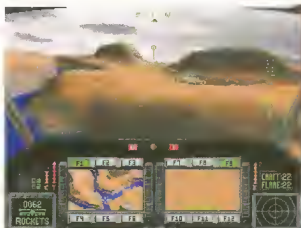
Bei  
Fleet Defender  
können Sie  
mit anspruchsvoller  
Luftkampf-Action  
rechnen

dem Joystick dürfen Sie Ihren Kopf stufenlos in alle Richtungen drehen, die Instrumente Ihrer F-16 Falcon werden perspektivisch verzerrt – hervorragend, um den Gegner auszumachen. Bei T.F.X. geht's so ähnlich, aber nur in 60-Grad-Schritten. Hier können Sie den berühmten Stealth-Fighter F-117A, den Eurofighter 2000 und die F-22 Superstar fliegen. Mit letzterer hebt man auch bei Strike Commanders Zusatzdiskette »Tactical Operations« ab.

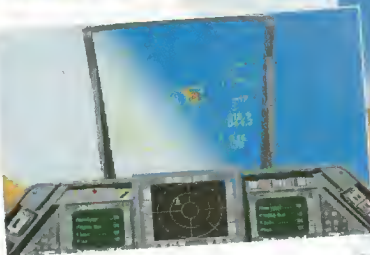
Die Microprose-Simulationen der F-14 Tomcat und der F-15 Strike Eagle lassen Sie zwar auch Ihren Kopf drehen, doch für den Luftkampf geht das viel zu langsam. Comanche verzichtet auf dieses Feature, da bei einem Hubschrauber vom Typ RAH-66 auch in der Realität die Sicht nach hinten und oben eher eingeschränkt wäre.

## Action-Lastigkeit

Haben Sie schon etwas Erfahrung mit Flugsimulationen, dann wissen Sie, daß Fliegen allein nicht glücklich macht. Beherrschen Sie Ihre Maschine erst einmal, wollen Sie sich



Mit Comanche jagen Sie im rasanten Tiefflug durch realistische Schluchten



Sie erkennen bei Strike Commander sogar den Piloten im Cockpit seiner F-16

auch mit einem Gegner messen. Im Luftkampf (Dogfight) können Sie zeigen, was Sie gelernt haben. Doch nicht alle Programme sind dafür ausgelegt. Die modernen Jets kämpfen in der Regel nach dem Prinzip, ihre Gegner auf dem Radarschirm auszumachen. Wer zuerst die Raketen abfeuert, hat meist gewonnen.

Dieses Problem besteht vor allem bei T.F.X. und F-15 III. Dort müssen Sie so handeln, um zu überleben. Mit dem Helikopter können Sie in Comanche schon eher zum Jäger werden. Schleichen Sie sich durch enge Schluchten an die Panzer heran oder hetzen Sie einen feindlichen Hubschrauber durch die Berge.

Luftkampf-Action à la Top Gun bietet Fleet Defender. Dort bekämpfen Sie vor allem Luftziele und haben auch mit der Bordkanone Chancen, einen Gegner vom Himmel zu holen. Am besten funktioniert der Dogfight bei Strike Commander. Dort müssen Sie sogar mit der MG kämpfen, da Sie nicht immer genug Raketen haben. Fetzigste Luftkämpfe sind so vorprogrammiert. Einzig F-15 III bietet eine interessante Zwei-Spieler-Option an. Da die F-15 zweiseitig ist, müssen Sie auch zwei Funktionen übernehmen. Zum einen sind Sie der Pilot, zum anderen der Waffenoffizier auf dem Rücksitz. Per Modem können Sie einen anderen Spieler entweder als Flügelmann oder als Waffenoffizier engagieren – oder Sie unterstützen einen Freund.

In den Spielen Strike Commander und Fleet Defender dürfen Sie auf die Unterstützung eines Flügelmannes bauen. Dieser gehorcht Ihren Befehlen und kann Sie bei Angriffen decken oder Ziele angreifen. Allerdings hat Microprose bei der F-14-Simulation den Zwei-Spieler-Modus von F-15 wieder entfernt. Auch bei Comanche ist der Wingman unverzichtbar, da Sie manche Missionen ohne seine Hilfe nicht bewältigen können.



Strike Commander hat als einziges der fünf Kontrahenten eine durchgehende Story – inklusive zarter Liebesgeschichte

## Die Handbücher

Wenn Sie Ihre Gegner in Angst und Schrecken versetzen wollen, führt normalerweise kein Weg am Handbuch vorbei. Gerade Flugsimulationen mit ihrer Vielfalt an Missionen sind ohne Anleitung kaum vernünftig spielbar. Micro-

## AUCH SPASS MUSS SEIN

Selbst wenn militärisch angehauchte Simulationen meist eine eher ernste Angelegenheit sind, haben die fünf vorgestellten Spiele doch die eine oder andere lustige Überraschung parat – freiwillig und unfreiwillig.

**BESTER GAG:** MiGs und andere Flugzeuge als Gegner sind ja altbekannt. Doch fliegen Sie bei Fleet Defender eine Mission im Nordkap, flattert Ihnen schon mal ein Flugdrache über den Weg. Im berühmten-berühmten Bermuda-Dreieck können Sie dagegen auf UFO-Jagd gehen – ausgerechnet an Halloween...

**SCHÖNSTER FAUXPAS:** Handbuchübersetzungen sind oft eine Quelle unfreiwilliger Komik. Microprose ist kürzlich ein netter Fehler unterlaufen. In der allgemeinen Fluganleitung zu Fleet Defender wird empfohlen, bei einer offensichtlich nicht mehr zu rettenden Landung auf einem Flugzeugträger den Nachbrenner einzuschalten und durch Drücken der »G«-Taste einen Gang rauf zu schalten.

Seltsam, denn normalerweise bewirkt das Drücken von »G« das Einziehen (engl.: raise gear) des Fahrwerks. Hoffentlich bauen die

Übersetzer von Fleet Defender nächstes mal nicht noch einen Rückwärtsgang ein...

**VON WEGEN »REALITÄTSNÄHE«:** Von Realitätsnähe schwärmen die Programmierer aller Flugsimulationen. Dennoch dürfte es nicht nur erfahrenen Piloten die Haare aufstellen, wenn Sie im Rückenflug Freifallbomben abwerfen können. Oder in der selben Situation mit dem Schleudersitz aussteigen können und onstandlos überleben. Gell, liebe T.F.X.-Programmierer...?

**SPIEL IM SPIEL:** Eine kleine Zugabe legte Origin der Strike Commander-CD bei. Während der Ladezeit der Landschaftsdaten können Sie eine kleine Pang-Variante spielen. Nicht aufregend, aber besser als ein »Bitte warten«-Screen.

**GEFÄHRLICHSTER GEGNER:** Flakgeschütze, Flugabwehrkanonen und feindliche Flugzeuge – damit rechnet der erfahrene Pilot bei jedem Einsatz. Einen bis dato unbekannten, aber nicht zu unterschätzenden neuen Gegner haben Digital Image Design bei T.F.X. gefunden: »Bauern mit Schrotflinten«. Wenn das der EU-Agrarminister wüßte...



Ein UFO sorgt bei Fleet Defender für etwas Abwechslung am Himmel





prose baut seine Handbücher stets nach dem selben Prinzip auf: Informationen über die Original-Flugzeuge, Spielbeschreibung, Tips zu Luftkampf, Landungen und anderen

## GOURAUD, VOXEL & CO.

RealSpace, Voxel Space, Texture-Mapping und Gouraud-Shading – Begriffe, die im Zusammenhang mit Flugsimulationen immer wieder fallen. Sie haben eines gemeinsam: Ohne sie gäbe es weder die detaillierten Flugzeuge in Strike Commander noch die realistischen Berge in Comanche.

Grundsätzlich fliegen Sie durch eine Welt aus Polygonen. Das sind Vierecke, die für einen Computer realtiv schnell zu berechnen sind. Je mehr Polygone ein Flugzeug bilden, desto realistischer kann es aussehen. Damit es auch eine richtige Oberfläche mit Schrammen, Lackierung und so weiter erhält, wird es mit Texturen »apeziert«. Texturen sind kleine Bildchen, die um das Objekt gewickelt werden. Da die Grafiken klein sind und aneinander gereiht werden können, brauchen sie wenig Speicher und Rechenaufwand.

Noch realistischer wird die Grafik, wenn mit dem vom Mathematiker Gouraud entwickelten Algorithmus der Lichteinfall auf ein Objekt berechnet wird. So wird ein Flugzeugrumpf durch Schattierungen runder. Diese Techniken hat das Strike Commander-Team kombiniert und auch auf die Landschaften übertragen. Bei Comanche werden Pixel (die einzelnen Pünktchen auf dem Bildschirm) dreidimensional, also mit Volumen erfüllt. Die Kombination aus Volumen und Pixel ergibt die sogenannten »Voxels«.



Hier sehen Sie die Textur für eine F-14

grundlegenden Manövern sowie eine detaillierte Liste aller simulierten Waffensysteme. Letzteres Feature ist in allen fünf Dokumentationen zu finden.

Das Handbuch zu Comanche ist recht dünn. Alle Funktionen werden gut und übersichtlich erklärt. Ziemlich nüchtern werden Sie vom T.F.X.-Handbuch in die Simulation eingeführt. Für Neulinge ist es viel zu knapp, ein Tutorial fehlt leider. Profis müssen sich dagegen mit der ungewohnten Tastaturbelegung auseinander setzen. Für Physikstudenten mag die siebenstellige Einführung in die Simulationstheorie mit Aerodynamik und mathematischen Formeln ja ganz nett

sein, für Otto Normalspieler ist sie dagegen nutzlos.

Das Handbuch zu Origins Strike Commander ist in zwei Bereiche aufgeteilt. Teil 1



Bei T.F.X. kämpfen Sie mit dem Eurofighter 2000 für die Menschenrechte

beschäftigt sich auf unterhaltsame Art und Weise mit der Story des Spiels. Die Funktionen des Programms und die Steuerung der F-16 sowie ihrer Waffensysteme werden im zweiten Teil beschrieben. Drei Trainingsmissionen – etwas knapp erklärt – sollen Ihnen die grundlegenden Manöver beibringen.

## Zusatzdisketten und CD-Versionen

Der CD-ROM-Boom macht auch vor den Flugsimulationen nicht halt. Bis auf Fleet Defender sind alle mittlerweile mehr oder weniger verbessert auf der kleinen Silberscheibe verewigt. Novalogic hat Comanche neben einem kurzen, aber sehenswerten Intro die ersten beiden Missionsdisketten spendiert. Da jede der beiden Zusatzdisketten um die 60 Mark kostet, lohnt sich die Anschaffung der CD auch für Besitzer des Hauptprogramms, die wirklich über 100 Missionen spielen wollen.

F-15 III bringt in der CD-Version keine Vorteile. Das 70-Megabyte-Intro können Sie nur häppchenweise ansehen, falls Sie Ihre Festplatte nicht damit belasten wollen. T.F.X. hat ähnlich wie Comanche ein kurzes, belangloses Intro spendiert bekommen. Einzige weitere Ergänzung ist der CD-Soundtrack, der aber nicht nach jedermanns Geschmack

## DIE TESTKANDIDATEN IM ÜBERBLICK

	STRIKE COMMANDER	COMANCHE	F-15 III
<b>Typ</b>	Action-Flugsimulator	Actionspiel	Flugsimulator
<b>Preis</b>	ca. 130,-	ca. 120,-	ca. 130,-
<b>Zusatzdisketten</b>	Eine, ca. 60,-	Zwei, je ca. 60,-	-
<b>Preis CD-ROM-Version</b>	ca. 130,-	ca. 120,-	ca. 140,-
<b>Designer</b>	Chris Roberts	Kyle Freeman	Sid Meier, Andy Hallis
<b>Simulierte Flugzeuge</b>	F-16 Falcon	RAH-66	F-15
<b>Inhalt</b>	Rabin Hood im Düsenjet	Hubschrauberjagd durch Schluchten	Bombenangriffe und Luftkampf
<b>Läuft ab:</b>	386DX mit 4 MB RAM	386SX mit 4 MB RAM	386 mit 16 MHz und 2 MB RAM
<b>Macht Spaß ab:</b>	486 mit 50 MHz und 4 MB RAM	486 mit 33 MHz und 4 MB RAM	486 mit 50 MHz und 4 MB RAM
<b>Optimal mit:</b>	Pentium mit 8 MB RAM	486DX2 mit 66 MHz und 4 MB RAM	486DX2 mit 66 MHz und 8 MB RAM
<b>PC Player-Wertung (von 100)</b>	88	86	78

## CHECKLISTE: DETAILKRITIK

	STRIKE COMMANDER	COMANCHE	F-15 III	FLEET DEFENDER	T.F.X.
Grafik/Sound	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut
Anfänger-Tauglichkeit	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Realitätsnähe	Gut	Ausreichend	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Actionanteil	Sehr gut	Sehr gut	Befriedigend	Gut	Gut
Handbuch	Gut	Befriedigend	Gut	Gut	Befriedigend
Story	Sehr gut	Ausreichend	Ausreichend	Ausreichend	Befriedigend
CD-Umsetzung	Gut	Befriedigend	Ausreichend	-	Ausreichend
Gesamteindruck	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Gut	Befriedigend



sein wird. Für Strike Commander-Fans und solche, die es werden wollen, ist die CD-Version sehr interessant. Abgesehen davon, daß die erste Missionsdiskette »Tactical Operations« und das Speech-Pack (Wert: jeweils rund 60 Mark) gleich mit dabei sind, sparen Sie sich etwa 50 Megabyte auf Ihrer Festplatte. Grundlegend neue Aspekte bietet die Missionsdiskette nicht, Sie können aber neben der F-16 auch die F-22 fliegen.

### Fazit

Nun wissen Sie zwar, was die einzelnen Kontrahenten zu bieten haben. Doch welche Flugsimulation ist nun die Richtige für Sie? Wenn Sie ein Spiel suchen, daß sowohl für Simulationsfans, die mit kleinen Kompromissen leben können,

als auch für die Liebhaber von Ballerspielen reizvoll ist, sind Sie bei Strike Commander goldrichtig. Vorausgesetzt, Ihr System kommt mit den hohen Anforderungen zurecht, bietet das Grafikmonster eine anspruchsvolle Simulation mit genügend zuschaltbaren Hilfen, um auch Anfänger und Bruchpiloten zufrieden zu stellen. Darüberhinaus sorgt die spannende Handlung für viel Motivation.

Wollen Sie dagegen mehr Realitätsnähe und scheuen nicht vor einer längeren Einarbeitungszeit zurück, sollten Sie sich Fleet Defender oder F-15 zuwenden. Action gibt es genug, die Grafik ist vor allem bei Fleet Defender sehr gut und auch Simulationsfreunde können sich an vielen Details erfreuen. Allerdings sind die Unterschiede teils recht groß: als Pilot einer F-15 ist es Ihre Hauptaufgabe, möglichst unbemerkt Stellungen des Gegners zu bombardieren, während Sie bei Fleet Defender Ihren Widersacher in der Luft bekämpfen. Geborene Dogfighter heben also besser mit einer F-14 ab. T.F.X. bietet einen zwiespältigen Kompromiß aus Action und Simulation.

Obwohl die Tastatur kompliziert belegt ist, wird T.F.X. Actionfans wohl mehr ansprechen, da die Simulationselemente im Vergleich zu Fleet Defender und F-15 zu dürrig sind. Wenn Sie aber keinen hochgezüchteten PC haben und vor einer gewissen Einarbeitungszeit nicht zurückschrecken, ist T.F.X. für eine schnelle Runde – vor allem im Arcade-Modus – gut geeignet.

Comanche hat von allen fünf Spielen am wenigsten mit einer Simulation zu tun. Prinzipiell sind Hubschrauber schwerer zu fliegen als Flugzeuge. Darum haben die Programmierer dem Helikopter ein paar nette Einrichtungen spendiert, mit denen Sie beispielsweise im Tiefflug unbeschwert rasen können, ohne dort zu zerschellen. Mit der zweiten Missionsdiskette können Sie aber ein paar der Hilfsfunktionen abschalten, was das Spiel etwas realistischer und somit auch schwerer macht. Simulationsreaks werden mit Comanche wohl kaum glücklich werden, Actionfans dagegen um so mehr. Großangelegtes Ballern mit einem Schuß Taktik und einem Hauch Simulation werden mit toller Grafik kombiniert: eine reizvolle Mischung. (fs)

#### F-14 FLEET DEFENDER

Flugsimulator  
ca. 130,-  
-  
Scott Spanburg  
F-14  
Tap Gun zum nachspielen  
386 mit 33 MHz und 4 MB RAM  
486 mit 33 MHz und 4 MB RAM  
486 mit 66 MHz, Local-Bus und 8 MB RAM  
81

#### T.F.X.

Action-Flugsimulator  
ca. 120,-  
-  
ca. 130,-  
Martin Kenwright  
Eurofighter, F-22, F-117A  
Fliegen im Dienst der UNO  
386 mit 33 MHz und 2 MB RAM  
486 mit 33 MHz und 4 MB RAM  
486DX2 mit 50 MHz und 8 MB RAM  
71

# NEUE FISCH AUS DEM SHAREWAREPOOL

**Taktik-Applikation zum Abreagieren, Breakout-Clane für zwischendurch und ein ausgewachsenes Rallenspiel für lange Sammerabende: Combat Tanks, Crazy Crack und Darghul.**

## ● Combat Tanks

Dieses unter Windows laufende Programm ist grafisch und spielerisch äußerst schlicht gehalten, aber trotzdem unterhaltsam: Sie steuern einen kleinen Panzer, der vor- und zurückfahren, wenden, sowie mit zwei Waffen feuern und außerdem Minen legen kann. In einem Labyrinth gehen – aus welchen Gründen auch immer – diverse Gegner auf Sie los, derer Sie sich solange erwehren müssen, bis genug Punkte für den nächsten Level erzielt sind. Herumliegende Minen sollten umtackert, Extras wie »Lebensenergie« hingegen schleunigst aufgenommen werden, bevor ein feindlicher Soldat darübertrampelt.

Die kurzweilige Freude, die Combat Tanks bereitet, wird allerdings in der vorliegenden Shareware-Version geknackt abgetötet: Schon im nach zwei oder drei Minuten erreichten zweiten Level erscheint ein unzerstörbarer Hubschrauber, der bei Beschuss nur einen zynischen Kommentar von

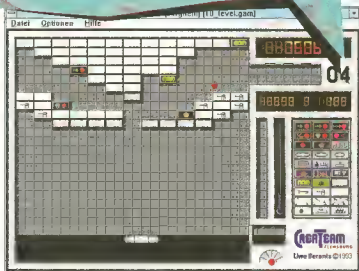
wegen »Besorgen Sie sich die Vollversion« von sich gibt. Aufgrund dieses netten Einfalls ist das Spielerleben spätestens im dritten Level unweigerlich beendet. Ob es eine gute Idee ist, den testenden Spieler so frühzeitig und massiv zum Kauf der Vollversion nötigen zu wollen?

**Combat Tanks: Netter Action, aber in der Shareware-Version stark eingeschränkt.**

## ● Crazy Crack

Breakout-Plagiate finden sich gerade im Shareware-Bereich wie Sand am Meer. »Crazy Crack« für Windows hat aber seine Stärken und Besonderheiten. Neben benutzerfreundlichen Optionen wie dem Laden und Speichern von Spielständen gibt es ca. 30 verschiedene Spezialsteine, die entweder sofort einen Bonus oder Malus bringen, oder solange aktiv sind, bis sie ein weiteres Mal getroffen werden. Hierbei können sich aber nützliche Extras wie eine Automatik-Steuerung des »Schlägers« urplötzlich ins Gegenteil verkehren, wenn z.B. durch den nächsten Spezialklötz

**Führt diese Leiter nur in den Keller, oder aber in einen düsteren Dungeon mit hohem Mansterdurchsatz?**



**Nur noch ein Ball übrig und den Level nicht mal zur Hälfte abgeräumt: Hektik frei nach Crazy Crack.**

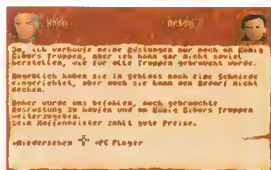
der Ball zu einem zerstörerischen Totenkopf wird: Brav bringt die Automatik den Schläger an die richtige Stelle, und ebenso brav explodiert derselbe bei Kontakt mit dem Todesball. Untermalt wird das grafisch schlichte Geschehen von nett klingenden Geräuscheffekten. Die rechte Maustaste hält das Spielgeschehen an bzw. befördert das Crazy-Crack-Fenster in den Hintergrund. Steuern lässt sich das Programm ausschließlich mit der Maus, der anfänglich recht geringe Schwierigkeitsgrad steigt kontinuierlich an. Die Shareware-Version ist auf 10 Levels begrenzt und enthält im Gegensatz zur Vollversion keinen Level-Editor. Zudem trifft der Ball ab und zu auf »Shareware-Steine«, die eine das Spiel unterbrechende Aufforderung auf den Schirm bringt, doch bitte die Vollversion zu bestellen.

Als kleine Abwechslung für zwischendurch ist Crazy Crack ohne weiteres zu empfehlen – allerdings nur, wenn Sie die gefürchtete Breakout-Übersättigung nicht schon befallen hat.

## ● Darghul

Erinnern Sie sich an »Ultima 6«? Stellen Sie sich die Grafik ein wenig schlichter, die Handlungsmöglichkeiten etwas begrenzter und die Komplexität deutlich geringer vor – und





Ein Gespräch  
bringt es  
zutage: Selbst  
in Darghul  
liest man  
PC Player...

übrig bleibt »Darghul«, ein für Shareware-Verhältnisse sehr gutes Rollenspiel, das vollkommen in Deutsch gehalten ist. Zur Handlung: Als Sie eines Tages zum Haus Ihrer Eltern in Waldanger zurückkehren, finden Sie nur noch verkohlte Überreste und Leichen. Beim Melden des Überfalls in der nahen Hauptstadt werden Sie nicht etwa von grimmigen Gangsterjägern unterstützt, sondern kurzerhand ins Gefängnis geworfen. Was ist nur mit König Gibur los, der früher als gerechter Herrscher bekannt war, jetzt aber Großmachts-allüren entwickelt hat? Wo kommen die ganzen Ork-Soldaten her, die seltensamerweise die alten Wachmannschaften ersetzt haben? Von vielerlei Fragen und mächtigen Rache-gelüsten erfüllt brechen Sie aus dem Gefängnis aus und beginnen Ihre Nachforschungen.

Sie steuern in Darghul per Joystick oder Maus einen einzigen Charakter. Es gibt diverse Städte zu erkunden, zwischen denen durch Anklicken ihrer Namen auf einer Landkarte hin- und hergereist wird. Unter den Städten befinden sich meist Dungeons, die ebenso wie die Oberwelt durchgehend in netter 2D-Grafik gezeigt werden. Ihr Inventory ist ständig eingeblendet, außer bei Gesprächen, bei denen Sie in Ultima-Manier Stichworte anklicken, um weitere Informationen aus Ihrem Gegenüber hervorzukitzeln. Sie können Behälter öffnen, verschiedene Rüstungen und Waffen verwenden und sollten immer ein Auge auf Ihrer Nahrungsversorgung haben. Begegnen Ihnen Gegner, so können Sie in einen Kampfmodus schalten, wodurch die aktive Waffe gezogen und rundenweise auf den Gegner eingepregelt wird. Zweihandwaffen sind natürlich effektiver und von größerer Reichweite, dafür aber auch schwieriger zu beherrschen. Überhaupt ist eine bessere Rüstung oder Waffe für einen Ungelübten meist weniger zu empfehlen, als eine eigentlich schlechtere, die dafür leichter zu handhaben ist. Reichen Ihre normalen Kräfte zum Überleben eines Kampfes nicht aus, hilft vielleicht ein magischer Trank oder ein Zauberspruch.

Von der technischen Seite her lässt sich nach Shareware-Maßstäben an Darghul nichts aussetzen. Besonders gefallen kann die Story: Sie werden zügig in die Auseinandersetzung zwischen mehreren Städten verwickelt, wobei durch einige kleine Tricks tatsächlich der Eindruck entsteht, als würde die Rahmenhandlung voranschreiten. Am Schluss sind selbstverständlich Sie es, der dem Guten zum Sieg über das gnadenlos Böse verhilft und nebenbei seine hingemeuchelten Eltern rächt.

Im Gegensatz zu Combat Tanks ist die Schnupper-Version von Darghul äußerst fair gehalten: Ungefähr die Hälfte kann durchgespielt werden, bevor Sie von den wichtigen Personen zum Kauf der Vollversion aufgefordert werden. Für Fans von 2D-Rollenspielen ist Darghul die verlangten 50 Mark plus Porto auf jeden Fall wert.

(la)

# Erotica

VOLUME 1

Die neueste Top CD-ROM, 7 Bilder-Serien mit unwiderstehlichen Bildern, die Sie begeistern werden. Mit Sound-Unterhaltung.  
Ein Muß!

nur 39,95

EROTIC TOP HITS

### EROTIC-COLLECTION

Die Erotic-Collection der Spitzenklasse. Enthalten sind 4 neue Erotic-Pakete: Bizarre-Collection, Po-Collection, Sex & Water Collection und die Big Tits-Collection.  
14 HD-Disks voll  
schärfer Erotik (Dauer der Einzelserie 00:50:00)

nur 79,95

### Erotische Erlebnisse

Dieses Paket enthält 14 wahre Erotik-Stories, Tabulose Schilderungen, die Sie begeistern werden. (Disk)  
Natürlich in Deutsch.

nur 24,95

### TERESA ORLOWSKI

COMPUTERPROGRAMME

Foxy Clips - CD-ROM  
scharfe Bilder der VTO-Stars. 49,95

POKER NIGHTS SERIE  
Strip Poker der Spitzenklasse. Super!  
Teresa Personally (Disk) 89,95  
Teresa in Paradise (CD-ROM)  
(enthält alle 4 VTO-Pokerspiele) 99,95

PUSSY PUZZLES SERIE  
Teresa Art of Eden (CD-ROM)  
(enthält 4 Puzzlespiele) 99,95

### Erotic-CD Rom

Multimedia Erotik  
Bilder, erotischer Sound & schöne Mädchen

58,95

### Erotic Disketten

Erotic Highlights 1-5  
Jedes Set besteht aus 2 HD-Disketten randvoll mit heißer Erotik-Software: VGA + SVGA, 1 Set-15 DM 2 Sets-25 DM  
Alle 5 Sets - nur 50 DM

58,95

### Visual Hot Girls

Zahlreiche wunderschöne Mädchen zeigen alles. Ein Top-He 58,95

### Women of Venus

Top Modells zeigen sich in verführerischen Posen. 58,95

### Erotic Software

14 HD-Disketten mit erotischen Bildern, Animationen, Cartoons  
Spitzenqualität. nur 29,95

### Sexy-Girls-Collection

Die schönsten Mädchen, aufgenommen in Spitzenqualität  
Auf 6 HD-Disks nur 39,95

### Pin Up Girls 1 oder 2

Über 500 Mit aufregende  
True Color Bilder je 79,95

### Strip Poker

Viele hübsche Mädchen sind bereit für ein Spiel 49,95

### Erotic EXTREME

Nur extrem scharfe und schöne Mädchen Erotik-Monopoly auf 6 HD-Disks Super! nur 39,95

### Erotic MEGA-PACK

Alle Erotic-Programme hier in diesem Kasten - 27 HD-Disks, nur 139,95 (normal 159,95)

FAX 0573274401    Zahlung per Nachnahme + 10 DM  
Tel. 0573274401    Vorkasse bar/bank + 5 DM  
Postfach 4117    Ausland per V.K. + 8 DM  
32571 Löhne    GRATIS-INFO AN ORDERN!    Quality wins

# FILME AUF CD-ROM!

## ORIGINAL FILME AUF CD FÜR IHREN PC

79.-

79.-

VOLLES PROGRAMM!

<ul style="list-style-type: none"> <li>Planet, Die Power Games CD</li> <li>TOPWARE CD des Monats Mai</li> <li>UFO &amp; Parapsychologie</li> <li>Megafest Vollversion CD</li> <li>CompuLink 1.1 Diskette/CD</li> <li>TOPWARE Windows Showcases Welt</li> </ul>	<p style="margin: 0;">99,-</p> <p style="margin: 0;">29,-</p> <p style="margin: 0;">79,-</p> <p style="margin: 0;">119,-</p> <p style="margin: 0;">39,-</p> <p style="margin: 0;">29,-</p>
--	--

06232-6851-0

06232-6851-10

Oha SOFT

KESCH KÜHNERT - VON-SCHUBERT-STR. 23





»Voodoo Doll«

# PUPPENKISTE

**Windows hat schon so  
manchen Fluch  
gelöst – jetzt kann  
sogar verflucht werden:  
Die digitale Voodoo-Puppe  
ist da! Zu Risiken und Nebenwirkungen  
fragen Sie  
Ihren Arzt oder Share-  
ware-Programmierer.**

**W**ir alle waren einmal hoffnungsvolle Idealisten, die an eine bessere Welt glaubten. Doch nur allzu rasch entdeckt der reife Jungling, daß es

neben abstürzenden Rechnern noch andere Gemeinheiten im Leben gibt: Mitmenschen! Der Homo Sapiens an sich ist aggressiv und skrupellos. Dieser Umstand bedarf keiner Ausreden, sondern ist im Rahmen der Evolution entschuldigt. Doch was tun, wenn pampige Kassierer, raunzende Telefonistinnen und andere Vereitler vollendeten Lebensglücks mit robuster Barschheit zuschlagen? Der Höhlenmensch ließ sich da keine Magengeschwüre wachsen; er griff in solchen Fällen fröhlich zur Keule (ergo war seinerzeit auch die Lebenserwartung deutlich niedriger). Die Fesseln der Zivilisation halten uns an, zu subtileren Mitteln des Aggressionsabbaus zu schreiben. Voodoo ist ein düsterer Kult, der im fernen Afrika geboren wurde. Man

forme eine Wachspuppe, dekoriere sie mit einem Haar des Lieblingsfeindes und greife zur Stecknadel: An die richtige Stelle gepiekt, entstehen dem Opfer Schmerzen und Pein in der entsprechenden Körperregion. Je nach Nadel lassen sich individuelle Flüche von der Krankheit bis zum Tod aussprechen. Ein verlockender Gedanke, aber nach modernsten Erkenntnissen der Wissenschaft in das Reich des Aberglaubens zu verbannen... oder? Sensitive PC-Anwender, die kürzlich erst »Gabriel Knight« gespielt haben, prickelt's kühl den Nacken rauf und runter. Steckt ein Körnchen Wahrheit hinter den Mythen? Habe ich das Zeug zum großen Voodoo-Meister? Und wird mir das Rumgeschnitzte an der Wachspuppe den Wohnzimmerteppich ruinieren?

Voodoo ist ein tolles Hobby und gibt ein prima Small-talk-Thema auf Stehempfangen ab. Das Handling kann jedoch ins Stressige münden: Lebensgefährten mißbrauchen das Equipment als Stecknadel-Ersatz – und wo soll man die Wachspuppe bis zur nächsten Akupunktur-Session verstauen? In der Schrankwand ausgestellt wirkt das gute Stück auf so

## VOODOO DOLL

**HERSTELLER:**  
Diversions Software, Ian Firth

**PREIS:**

Shareware  
(\$ Dallar Registriergebühr)

**HARDWARE-MINIMUM:**  
386er mit Festplatte, VGA,  
Windows 3.1, 4 MByte RAM  
und Maus.

**PRAKTISCHER NUTZEN:**  
Stressabbau durch lustvollen  
Nadeleinsatz.

**ORIGINALITÄTSFAKTOR:**  
Putziger als das Tageshaars-  
klop.

**MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:**  
Der Fluch funktioniert wirk-  
lich!

**DAS PC-PLAYER-FAZIT:**  
Ein kleiner Gag, kurz und  
schmerzvoll – mehr nicht.

## Voodoo Doll for Windows

Created by Ian Firth

Copyright ©1993 Diversions Software

No author makes no claim on the functionality of this product. No part  
may be reproduced on vacation and drunk a lot. had a very good time and  
found the author of the software.

**Der Autor verrät seine Inspirationsquelle**

Man tippt einen Namen für das Opfer ein, wählt Fluch oder Segen und rammt mit der Maus die Nadel ins Puppenbild – äußerst befriedigend! Ein hilfreiches Schaubild informiert über die Bedeutungen der einzelnen Trefferzonen. Nach getanem Nadelwerk können Sie das Programm folgenlos beenden – oder durch Anklicken von »Effect Curse« ganz offiziell den Fluch aktivieren. Gespenstisch ruckt die Grafik einige Mal, bevor uns der traute Windows-Desktop wieder empfängt.

Doch überlegen Sie es sich gut, bevor Sie die höheren Mächte rufen; der Autor lehnt eine Haftung für Folgeschäden Ihrer Fläche dankend ab. Was freilich nicht heißen soll, daß man das Programm ernst nehmen sollte: Auch wochenlanges Traktieren meiner eigenen Voodoo-Puppe mit den positiven Pins »Pay raise« und »Tax return« erwies sich als fruchtlos.



Jeder bekommt die Nadel, die er verdient: Wen verfluchen wir denn heute?

Keine Panik!

# MAN PATCHT NUR ZWEIMAL

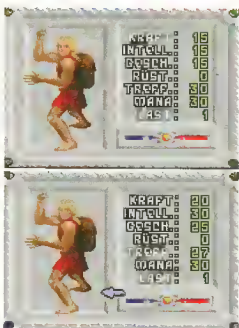


Ihr Pagan-Avatar ist zu schwach auf der Brust oder das Bankkanta bei SimCity varzeitig erschöpft? Kein Problem: Bei uns erfahren Sie, wie Spielstände manipuliert werden.

Die Rubrik »Keine Panik« macht diese Ausgabe mal einen kleinen sommerlichen Ausflug, weg von Katastrophen und Desastern. Statt dessen zeigen wir Ihnen, wie Sie ein Werkzeug, das eigentlich zur letzten Datenrettung auf der Festplatte benutzt wird, zur Wunderwaffe im Kampf gegen Obermonster einsetzen. Ein Disketteneditor eignet sich perfekt zur Manipulation von Spielständen aller Art. Sie benötigen lediglich ein Spiel mit einem gespeicherten Spielstand und einen Disketteneditor aus einem der beiden großen Utility-Pakete. »DE« aus den »PC Tools« und »Disk-Edit« aus den »Norton Utilities« sind nahezu identisch zu bedienen und gehören in jeden guten Spielehaushalt.

Wir haben uns zwei aktuelle Spiele ausgesucht, an denen wir den Einsatz des Diskeditors vorführen. Dabei gehen wir immer nach demselben Schema vor. Einen oder mehrere Werte, die verändert werden sollen, notieren Sie sich und übertragen diese ins Hexadezimal-System. Dann suchen Sie im gespeicherten Spielstand die entsprechenden Werte. Sehr wichtig: Unbedingt vor jeder Manipulation den entsprechenden Spielstand unter einem anderen Namen nochmals speichern! Wir übernehmen keine Haftung für etwaigen Datenmürks, der beim Herumexperimentieren mit dem Editor entsteht!

Viele Programme speichern die Spielstände nicht immer gleich. Die Anzahl der Leben muß keinesfalls immer im achten Byte stehen, sondern kann je nach Situation auch im siebten oder neunten verborgen sein. Wenn Sie dann trotzdem das achte Byte ändern, ergeben sich nicht die gewünschten Effekte. Sollten allerdings alle Spielstände eines Programms beim Anschauen mit DIR immer die gleiche Länge haben, ist es sehr wahrscheinlich, daß sich auch Hit Points, Leben oder Geldwerte immer an derselben Stelle befinden. Unterscheiden sich hingegen die Dateilängen Ihrer Spielstände, so ist Vorsicht beim Editieren geboten. Verändern



Vorher - nachher: In unserem Beispiel manipulieren wir einen Avatar

Sie deshalb niemals blind die vorher ermittelten Adressen: Selbster suchten ist sicherer und macht Sie zudem über kurz oder lang zum Mangelprofil.

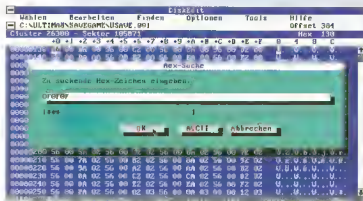
## Mehr Geld für SimCity 2000

Angenommen, Sie starten ein neues Spiel im mittelschweren Level im Jahre 2000. Der anfängliche Geldvorrat beträgt 10000 – viel zu wenig für Ihre hochtrabenden Bebauungspläne? Kein Problem: Speichern Sie die gerade begonnene Stadt und verlassen Sie SimCity 2000. Nun muß der DiskEditor geladen und erstmal die gemerkten Zahlen ins Hexadezimal-System (siehe Kasten) umgewandelt werden: Aus 10000 (dem Geld) wird 2710; aus 2000 (dem Jahr) wird 07D0. Wechseln Sie nun, falls nötig, in das Sim-City-Verzeichnis (beispielsweise »C:\SC2000\«) und wählen Sie die Datei aus, die aus dem Stadtnamen plus angehängten »\_SC2« besteht. Jetzt erscheint auch schon der Anfang des gespeicherten Spielstandes.

Es kann übrigens sein, daß in Ihrem Disketteneditor eine Sperre aktiviert ist, die das Zurückschreiben von veränderten Daten verhindert. Ist dies der Fall, so sollte die Sperre

Medien	Beschreibung	Finden	Optimieren	Tools	Hilfe
CDs					
CD1	00000000	0000	0000	0000	0000
CD2	00000000	0000	0000	0000	0000
CD3	00000000	0000	0000	0000	0000
CD4	00000000	0000	0000	0000	0000
CD5	00000000	0000	0000	0000	0000
CD6	00000000	0000	0000	0000	0000
CD7	00000000	0000	0000	0000	0000
CD8	00000000	0000	0000	0000	0000
CD9	00000000	0000	0000	0000	0000
CD10	00000000	0000	0000	0000	0000
CD11	00000000	0000	0000	0000	0000
CD12	00000000	0000	0000	0000	0000
CD13	00000000	0000	0000	0000	0000
CD14	00000000	0000	0000	0000	0000
CD15	00000000	0000	0000	0000	0000
CD16	00000000	0000	0000	0000	0000
CD17	00000000	0000	0000	0000	0000
CD18	00000000	0000	0000	0000	0000
CD19	00000000	0000	0000	0000	0000
CD20	00000000	0000	0000	0000	0000
CD21	00000000	0000	0000	0000	0000
CD22	00000000	0000	0000	0000	0000
CD23	00000000	0000	0000	0000	0000
CD24	00000000	0000	0000	0000	0000
CD25	00000000	0000	0000	0000	0000
CD26	00000000	0000	0000	0000	0000
CD27	00000000	0000	0000	0000	0000
CD28	00000000	0000	0000	0000	0000
CD29	00000000	0000	0000	0000	0000
CD30	00000000	0000	0000	0000	0000
CD31	00000000	0000	0000	0000	0000
CD32	00000000	0000	0000	0000	0000
CD33	00000000	0000	0000	0000	0000
CD34	00000000	0000	0000	0000	0000
CD35	00000000	0000	0000	0000	0000
CD36	00000000	0000	0000	0000	0000
CD37	00000000	0000	0000	0000	0000
CD38	00000000	0000	0000	0000	0000
CD39	00000000	0000	0000	0000	0000
CD40	00000000	0000	0000	0000	0000
CD41	00000000	0000	0000	0000	0000
CD42	00000000	0000	0000	0000	0000
CD43	00000000	0000	0000	0000	0000
CD44	00000000	0000	0000	0000	0000
CD45	00000000	0000	0000	0000	0000
CD46	00000000	0000	0000	0000	0000
CD47	00000000	0000	0000	0000	0000
CD48	00000000	0000	0000	0000	0000
CD49	00000000	0000	0000	0000	0000
CD50	00000000	0000	0000	0000	0000
CD51	00000000	0000	0000	0000	0000
CD52	00000000	0000	0000	0000	0000
CD53	00000000	0000	0000	0000	0000
CD54	00000000	0000	0000	0000	0000
CD55	00000000	0000	0000	0000	0000
CD56	00000000	0000	0000	0000	0000
CD57	00000000	0000	0000	0000	0000
CD58	00000000	0000	0000	0000	0000
CD59	00000000	0000	0000	0000	0000
CD60	00000000	0000	0000	0000	0000
CD61	00000000	0000	0000	0000	0000
CD62	00000000	0000	0000	0000	0000
CD63	00000000	0000	0000	0000	0000
CD64	00000000	0000	0000	0000	0000
CD65	00000000	0000	0000	0000	0000
CD66	00000000	0000	0000	0000	0000
CD67	00000000	0000	0000	0000	0000
CD68	00000000	0000	0000	0000	0000
CD69	00000000	0000	0000	0000	0000
CD70	00000000	0000	0000	0000	0000
CD71	00000000	0000	0000	0000	0000
CD72	00000000	0000	0000	0000	0000
CD73	00000000	0000	0000	0000	0000
CD74	00000000	0000	0000	0000	0000
CD75	00000000	0000	0000	0000	0000
CD76	00000000	0000	0000	0000	0000
CD77	00000000	0000	0000	0000	0000
CD78	00000000	0000	0000	0000	0000
CD79	00000000	0000	0000	0000	0000
CD80	00000000	0000	0000	0000	0000
CD81	00000000	0000	0000	0000	0000
CD82	00000000	0000	0000	0000	0000
CD83	00000000	0000	0000	0000	0000
CD84	00000000	0000	0000	0000	0000
CD85	00000000	0000	0000	0000	0000
CD86	00000000	0000	0000	0000	0000
CD87	00000000	0000	0000	0000	0000
CD88	00000000	0000	0000	0000	0000
CD89	00000000	0000	0000	0000	0000
CD90	00000000	0000	0000	0000	0000
CD91	00000000	0000	0000	0000	0000
CD92	00000000	0000	0000	0000	0000
CD93	00000000	0000	0000	0000	0000
CD94	00000000	0000	0000	0000	0000
CD95	00000000	0000	0000	0000	0000
CD96	00000000	0000	0000	0000	0000
CD97	00000000	0000	0000	0000	0000
CD98	00000000	0000	0000	0000	0000
CD99	00000000	0000	0000	0000	0000
CD100	00000000	0000	0000	0000	0000

Im Diskeditor wird die Spielstand-Datei ausgewählt



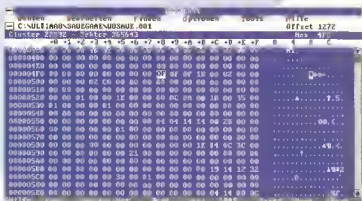
Wir starten die Such-Funktion

unbedingt abgeschaltet werden, da Ihre Änderungen sonst nicht übernommen werden. Bei DE müssen Sie dazu im Menü »Optionen« den Menüpunkt »Konfiguration« anwählen und dort »Schreibschutz« deaktivieren. Benutzen Sie nun die Funktion »Suchen« (Im Menü »Finden«) und geben dazu die gemerkte Zahl hexadezimal ein. Wichtig: Achten Sie unbedingt darauf, daß die Suchfunktion auch wirklich auf »Hexadezimal« eingestellt ist, und nicht auf »ASCII«. Beim erwähnten DE z.B. muß dazu der Hex-Knopf angeklippt werden. Der Editor sucht nun nach der angegebenen Bytefolge und sollte den Cursor an die erste Stelle setzen, an der er fündig wird. Stellen Sie fest, ob dies auch wirklich die einzige Stelle ist, in der die gesuchte Zahl steht, indem Sie den Befehl »Erneut Suchen« auswählen. Wird keine weitere Stelle angesprungen, ist aller Wahrscheinlichkeit nach der richtige Platz gefunden. Ansonsten können Sie durch Ausprobieren herausfinden, bei welcher der beiden Zahlen es sich um Ihren Geldvorrat handelt. Eine zweite Lösung wäre, SimCity 2000 erneut zu starten, etwas Geld auszugeben und dann nach der entsprechend kleineren Geldmenge zu suchen. Eigentlich sollten Sie keine Probleme haben und gleich am Beginn der Datei (hier: in den Bytes Nummer 47 und 48) ihr Kapital, und ganz in der Nähe (hier: in den Bytes Nummer

## DAS HEXADEZIMAL-SYSTEM

Wenn Sie Spielstände per Disketteneditor manipulieren wollen, kommen Sie um das Hexadezimal-System nicht herum. Die meisten Disk-Editoren haben eine Umrechnungsfunktion integriert; für den Fall des Falles können Sie die Zahlen aber auch mit Bleistift und Papier umrechnen. Das Hex-System baut auf der Basis 16 auf, genauso wie unser normales Dezimalsystem mit der Basis 10 arbeitet. Im täglichen Leben geben wir alle Zahlen als Vielfache von Zehn an (Vierhundert sind Vier mal Zehn mal Zehn – jede Zehn steht für eine Null in der Ziffer 400). Da es nicht genug arabische Zahlen für die Darstellung von 16 Werten mit einer Ziffer gibt, behilft man sich mit den Buchstaben A bis F. »A« steht hierbei für »10«, und »F« für »15«.

Was aber ist mit Werten, die größer als 15 sind? Ganz einfach: Links wird – genau wie beim Dezimalsystem – eine weitere Ziffer angefügt. Diese steht nun natürlich nicht für »Zehner«, sondern für »Sechszehner«, so daß z.B. »11« hexadezimal den Wert 17 (1 mal 16 plus 1) ausdrückt. Dies setzt sich für höhere Werte fort, die Hexadezimalzahl »100« entspricht dem dezimalen Wert 256. Genauso wie im Zehnersystem die erste Ziffer von 100 für 10 mal 10 steht, entspricht sie im Hex-System 16 mal 16, eben 256.



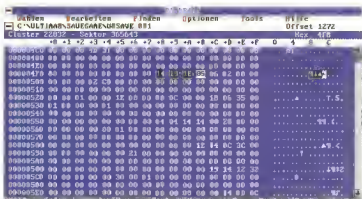
Gefunden: Hier wird manipuliert

32 und 33) das Spieljahr entdecken. Wird zum Beispiel die »2710« auf »3530« geändert, darf man sich über ein Startkapital von 50000 freuen. Und falls Sie ungern unter Zeitdruck stehen, empfiehlt es sich noch die Jahreszahl (07D0) auf 01F4 umzuschreiben. Sie beginnen dann den Bau Ihrer Metropole im Jahr 500.

Achtung: Da SimCity 2000 seine Spielstände in einem Spezial-Format abspeichert, bei dem sich die Positionen der Bytes im Laufe der Zeit ändern, muß damit gerechnet werden, daß Geld und Jahreszahl bei fortgeschrittenen Spielständen an anderen Stellen stehen.

## Bodybuilding bei Ultima 8

Die Kämpfe bei Pagan sind vor allem zu Beginn ziemlich schwer – wäre es nicht schön, etwas mehr Lebenspunkte oder eine größere Stärke zu haben? Gerade bei Ultima 8 ist aber die Datei mit dem gespeicherten Spielstand sehr groß und unübersichtlich. Trotzdem müssen Sie Ihre Suchmethode nicht ändern: Man notiert sich die drei Charakterwerte des Avatars aus dem Statusfenster, also Stärke, Intelligenz und Geschicklichkeit. Nach der üblichen Umwandlung in Hexzahlen (zu Beginn: »0F0F0F«) sollten Sie nach diesen drei Zahlen gleichzeitig suchen. Würde beispielsweise nur nach der Stärke gesucht, bekäme man hunderte von Stellen angezeigt, was doch ein wenig viel zum Ausprobieren wäre. Schon der erste Suchvorgang führt zum Erfolg (hier an der Stelle H4F8): Brav steht dreimal hintereinander ein »0F« in der Datei. Ändern Sie diese je nach Wunsch, z.B. auf 14, 19 und 1E (dezimal also: 20, 25 und 30). Nun den Diskeditor verlassen und Ultima 8 neu starten. Achtung: Sie müs-



So sieht die gleiche Stelle nach unserer Änderung aus

113



# FERNSEH-PROGRAMM

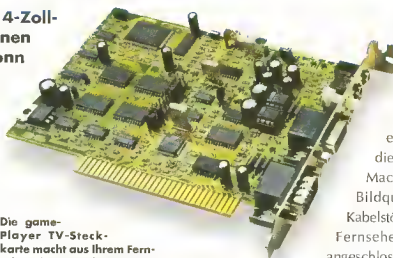
Test: »gamePlayer TV«

**Schöne Spiele auf allen 14-Zoll-Monitoren? Wer schon einen großen Fernseher hat, kann diesen als Spiele-Screen benutzen.**

**E**in Computemonitor ist eine feine Sache, wenn es um die Eingabe von Texten oder pixelgenauen Business-Grafiken geht. Für Spiele sind sie aber denkbar schlecht geeignet, denn sie sind, salopp gesagt, viel zu gut. Hohe Bildfrequenzen und extrascharfe Pixelränder sorgen für ein gestochenes scharfes Bild, welches für die Spieldarstellung nicht immer optimal ist. Wenn Sie sich mal Module auf Videospiel-Konsolen wie Sega oder Nintendo ansehen, dann scheinen dort die Grafiken irgendwie »echter« zu sein. Die Auflösung wirkt höher, die Farbauswahl breiter. Dabei haben die Konsolen oft eine niedrigere Auflösung als die 320 mal 200 Pixel einer VGA-Karte. Durch das etwas verwischene Bild eines Fernsehers (auch bei Anschluß mit einem RGB-Kabel) wirken die Grafiken aber besser.

Der Grund liegt in den total unterschiedlichen Video-Normen. Das Signal einer VGA-Karte hat eine höhere Bandbreite und damit mehr Bildinformation als ein einfaches Video-Signal aus einem Videorecorder. Außerdem ist das Bild eines Fernsehers im »Zeilenprungverfahren«, neudeutsch auch »Interlacing« genannt, aufgebaut: Statt 50 Bilder in der Sekunde anzuzeigen, werden nur 50 halbe Bilder gezeigt. Die 25 ganzen Bilder werden reißverschlussähnlich in die ungeraden und geraden Bildzeilen aufgeteilt. Den selben Trick verwenden preiswerte Computemonitore bei hochauflösenden Grafiken (1024 mal 768), dort sieht man aber das daraus resultierende Flimmern viel eher als auf einem Fernsehschirm.

Diese unterschiedliche Technik ist auch der Grund, warum Sie einen PC nicht einfach an einen Fernseher anschließen können. Das VGA-Signal, welches nicht interlaced mit 60 Bildern pro Sekunde auf drei Drähten (Rot, Grün, Blau) mit hoher Bandbreite gesendet wird, ist für den Fernseher mit Interlace-Darstellung, 25 Halbbildern pro Sekunde und einer Ein-Draht-Lösung (Composite Video) mit niedriger Bandbreite gleich



Die game-Player TV-Steckkarte macht aus Ihrem Fernseher einen Spiele-PC-Monitor

vierfach inkompatibel. Externe Konverter, die das VGA- in ein TV-Bild verwandeln, gibt es schon seit einigen Jahren, doch diese hatten oft mehrere Macken: Zu teuer, niedrige Bildqualität und eine irre Kabelstöpselerei, da Monitor und Fernseher nicht gleichzeitig angeschlossen werden können.

Viele dieser Probleme hat die Firma »AiTech« mit der Steckkarte »gamePlayer TV« ausgeräumt. Sie ist mit rund 500 Mark relativ preiswert und hat den besonderen Vorteil, daß Sie den Monitor nicht abschaltet und Kabel nach dem Einbau nie mehr umgesteckt werden müssen. Sie arbeiten ganz normal mit dem PC weiter, aber wenn Sie auf dem Fernseher spielen wollen, starten Sie ein kleines Programm und stellen Ihren Fernseher in den Video-Modus. Der PC-Monitor kann ausgeschaltet werden oder zeigt weiterhin das Bild.

Der Einbau der Karte ist sehr umkompliziert; die Bildqualität am Monitor wird kaum sichtbar gemindert. Die Fernsehqualität ist bei Spielen im normalen VGA-Modus (320 mal 200) verblüffend gut. Sie können sowohl den Video- wie den SVHS-Eingang des Fernsehers verwenden; wenn Ihr TV-Gerät keinen Cinch- sondern nur einen SCART-Anschluß hat, brauchen Sie noch einen Adapterstecker, den jeder TV-Händler vorrätig hat. Die harten, quadratischen Pixel des Monitors gehen auf dem Fernseher in sanftere Formen über. Bei Spielen mit viel Textausgabe ist das ein Nachteil, aber gerade 3D-Programme wie »Doom« und »Wing Commander« oder Actionspiele wie »Raptor« und »Tubular Worlds« sehen tatsächlich etwas besser aus. Noch dazu ist wahrscheinlich Ihr Fernseher größer als Ihr PC-Monitor und vermutlich auch an zentraler Stelle für sattem Stereo-Sound aus der HiFi-Anlage aufgestellt.

Je nach PC-Konfiguration erweist sich ein Teil der game-Player-Karte aber als Fluch oder Segen. Eine Soundblaster-kompatible Soundkarte sorgt für Pseudo-Stereo-Sound und wird auch direkt am Fernseher angeschlossen. Haben Sie allerdings schon eine Soundkarte, dann wird die Konfigura-

tion des gamePlayer kompliziert, da sich der Soundteil nicht abschalten läßt. Wenn Sie sowieso nur eine Soundblaster-Karte hatten, nehmen Sie einfach die Karte heraus. Sind Sie aber Besitzer einer SB Pro oder besseren Karte, dann sollte der Audioteil des »gamePlayers« auf ungewöhnliche Adressen und Interrupts gelegt werden, damit sich dieser von Spielen nicht angesprochen fühlt. Ein Schalter, der den Audioteil einfach ausknipst wäre hier von gewaltigem Vorteil. Wenn Sie Spiele mit Super-VGA-Grafik oder Windows-Programme benutzen wollen, sollten Sie den Monitor nicht gleich wegschmeißen. Die Auflösungen von 640 mal 400 und 640 mal 480 werden entweder in einem flackernden Interlace-Modus gezeigt, oder jede zweite Zeile wird einfach »verschluckt«, die Auflösung also auf 640 mal 200 beschränkt. Das macht Texte unter Windows nahezu unlesbar – aber dafür ist die Karte auch gar nicht gemacht. Für Viel-Spieler, die lieber ihren Fernseher benutzen wollen, als einen teuren 19-Zoll-Monitor zu kaufen, ist der gamePlayer ein preisgünstiger Weg zum Großbildspiel. Außerdem können Sie mit dem gamePlayer auch einen Videorecorder benutzen, um ihre High Scores oder besten Spielsequenzen zu sichern. (bs)

Mehr Informationen zu gamePlayer TV erhalten Sie bei Ihrem Fachhändler oder bei AiTech, München.



Hier haben wir simuliert, wie bei Spielen wie »Rebel Assault« durch unschärfere Grafik ein lebensechterer 3D-Effekt entsteht. Außerdem sehen Sie das Bild auf einem großen Fernseher auch viel größer, als auf einem Monitor.

## KSK

### DER Versand

- DOS4.02
- VGA-Copy Pro
- Grafik-Workshop »Grafik-Hammer«
- Alles für OS/2 2.1 und Windows
- Monster-Bach - neu von APOGEE
- Zone 66 - tolles Spiel
- TrueType Fontpaket
- Komprimier-Programme
- OXVD - Spiel mit SB-Laster-Sound
- Hyperdisk - Cache

**Wir bieten Ihnen :**

- Nur geprüfte Markendisketten
- Garantiert Vorfertig
- Über 10.000 neueste Programme
- Katalogbestellung mit KSK & Mail
- »PC-AKTIV« Programm-ABO
- Bestellungen per Post oder Fax

---

**BESTELLEN SIE JETZT  
DIE AKTUELLE  
SHAREWARE-DISKETTE  
KOSTENLOS!**

Wir führen auch eine  
Riesenauswahl an  
kommerziellen Spielen für  
PC und Amiga  
Gleich Liste anfordern!

---

## KSK

**Mittelstr. 17  
24103 Kiel**  
Tel. 0431 - 555 603  
Fax 0431 - 555 604

## CD-ROM

Panasonic 562B, double-Speed	317,-
562B, -Controller, Treiber, Kabel	337,-
Hitachi 7201D, double speed-Contr.	294,-
Attech doubleSpeed, DIGITALER VIDEO	
-Audiocass., 300KB/s 64K Buffer	317,-
Toshiba 3401 double-Speed »easy»	372,-
Toshiba 3401 -Contr., -SCSIWorks	377,-
Toshiba 4101 NEU, double speed, SCSI 457,-	
NEC MultiPro 351, 31-ACH SPEED	
450KB/200ms	797,-
CD-FAO - 3er Pack (Alternachw.)	137,-
EROTIKA 1 oder 2, 6.2000GIF st/f	27,-
EROTIK-CD's ab 27,-	
EROTIK-CD-Filme ab 47,-	
CD-FILM 90min	64,-
ALTERNACHWEIS ent 1	

### FESTPLÄTTEN

- Western D. 340MB+12mm	524,-
- Western D. 300MB+12mm	497,-
- Quantum 340MB+12mm	494,-
- Quantum 340MB+12mm	777,-
- GSI 340MB+12mm	827,-

### Motherboards/Steckkarten

ALLE VLB-Boards mit 3xVLB-Stüt, ZIF-Sock., 25/33-40/50/60MHz mcp., Stromsparfunktion, max. 128MB RAM, 240Kb/s Garantie.

VLA Upgrade Kit, board OHNE CPU	337,-
-33 Accelerator/1MB SMD-CPU	444,-
CPU AMD 486MHz	554,-
CLASS 20KHz Aufsteiger-Paket, Upgraded-Only	614,-
bis DX2-66, VLB-board, inkl. SX25CPU	357,-
MEGA EVA w32L, 2MB, VLB	387,-
SCSI-PLASTER 16MB/CD	331,-
Externes SCSI-Gehäuse, Metall	ab 177,-

**Caddys 16,  
Panasonic 562B ab 324,-**

**SONY CDU33+Rebel Assault 369  
SONY CDU33 ab 317,-  
DOOM CD 69,-**

---

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!**

Alle Angebote freibestehend

**A. Kaufmann - Hunsfelde 35 - 75233 Bad Wildbad**  
Tel.: 07081/2763 Tel2/Fax: 3763

## TOP NEWS VERSAND

Die neuesten  
Computer-Spiele  
zu günstigen Preisen!

z.B. die TOP-Spiele für IBM-PCs und kompatibel

Battle Isle 2 DV	Fr. 96,-	Rebel Assault (CD) DV	Fr. 96,-
Das schwarze Auge 2 DV	Fr. 96,-	Sm City 2000 DV	Fr. 99,-
Die Siedler DV	Fr. 96,-	The Fighter EV	Fr. 99,-
Pacific Strike DA	Fr. 99,-	Ultima 8 Pagan DV	Fr. 99,-

**Verlangen Sie bitte unsere Gesamt-  
preisliste für Amiga oder PCs**

Postfach 122, CH-9469 Haag, Fax/Telefon-Nr. 081/771.62.63

CS/2 2.0 50	CD Syndicate 99	3,5 HD form 9,50
Pacific Strike 89	SimCity2000 85	1MB Simm 70ns 87 Conner 210MB 439

**Ruf an!**

**ChS**

R. Marquart  
Konsul-Leder-Allee 15  
24226 Heikendorf  
Ma - Fr 14.30 - 19.30  
Tel. 0431 - 23 24 32  
Fax 0431 - 23 25 32

Archon 11re	34	Gunsheip2u5	109	MatsumiCd D8	399
BeneathSteelSky	89	KingsQuest6	95	ATI 2MB ISA VLB	699
Doom	71	LesaunderLary2	89	ATI 4MB ISA VLB	83
Elite 2	85	Linke 386 Pro 109		CD A320 USA	109
Gabriel Knights	85	Links	46	CDAlone1TheDark2+JTD	112
Ishtar Devil	85	LinkaCruiser6	59	CD BattleChess SVGA	109
AcadOverThePac.	95	MonkeyIsland2	59	CD BattleChess	83
Air Commander	75	MortalKombat	67	CD ROM's Amiga und Lösungsbücher sowie Hardware	
Alien Breed	65	NorthSouth	39	Ad-Adreger	
Black Gold	76	Pirates! Gold 109			
BundesManPro2	76	Privateer	99		
Carmen In Space	76	RailroadTycoon	95		
Chuck Testa	8076	San & Max	95		
Civilization(Win95)	Star Wars Chess	99			
ComancheOnWhite	99	T.P.X.	89		
Dune2	76	Ultima8Pagan	99		
Dungeon Hack	79	Ultima8 Speech	49		
Empire Deluxe	65	WinCommander1	55		
EuroDebiler	3	WinCom. 2+8me	89		
F14 FleetDefend11	XXing	85			
VorKase 5 NN 12	Entbest. VorKase				

# BOBO

## KILLER

FOLGE 59 JEDER KRIEGT SEIN FETTABT 77

DR. BOBO WILL SEIN GESAMTES VERMÖGEN IN EINE MARKETING-KAMPAGNE STECKEN. PER TELESHOPPING TOLLE CD-ROM: LAUFWERKE MIT HEXU-SPEED IN DER GANZEN GALAXIS VERKÜFT WERDEN. DER ERSTE MIT JEDEM BILDER. ROIF BOYKE IST EIN VOLLSTÄNDIGER ERFOLG. TEXTE: WEIMICH LENKART • BOB SCHWEIDER

IN DER WERBEGAGENTUR VON DR. BOBO WIRD EIN TOLLER LÄSSEN SIE UNS ZUR JAHRESABSCHLUSSFEIER EINE FLAGGE EINBOMBEN (KOPFEN) BEISCHAFEN.

AUF DEN ERFOLG!

WIR KÖNNEN UNS ZETZ! SCHON RAUM VOR EINER LADUNGEN ZU ITALY (NIMMS BETTEN).

ES KOMMT ES, DRSS DR BOBO SICH AUF DEN WEG ZUM FERNSEHSTUDIO MACHT...

WIR MÖCHTEN AUCH GERNE... PLATZ GEMACHT! DUFFEN WIRAUFG MAUL.

WÄHREND DER SEKRETÄR DEN HEIMISCHEN PALAZZO ANSTEUERT, WO ER... DOLLE HICK; MARKETING!

HE! MOMENT, WAS GEHT HIER VOR?

SIND SIE DER VERMODENSVERMÖGEN VON BOBO JA...

WIR SIND PLEITE! ABER DAS IST DOCH VÖLLIG UNMÖGLICH! WIE KONNTE SONNUS NUR PASSIE...

EINE ÜBERRASCHENDE ENDECKUNG MACHT! AZZO BOBO

SIND SIE NICHT DER VERMÖGENSVERWALTER VON DR. BOBO?

WAS, WIE... NICHT SCHON... WELCHES SPIEL?

SIM BUSINESS ?? WIR WÜRDEN DOCH HOFFENTLICH NICHT VON DER EINWAHRNEMUNG FÜR DRS VERMÖGEN VON DR. BOBO ??

DOC BOBO SEIN SCHON, DIE SENDUNG MUSSTE WIEDER ZURÜCK VON... WEGEN EINES UN-GRÖSSES SHOW. MISTERS ENTFÄHLEN... (UND ICH HATTE NOCH GEDRÖHT DRSS FRSS DRS NEXUPLE-LÄUFWERK LIEBER NICHT ANG... ABER LWOIS IN EINSTEIN NÄHMEN MACHT DIESER MASSLICHE FETTBLOCK IN MEINEM VORGARTEN)

ICH WOLLTE NUR FRAGEN, WOVOR IHR FRITTIERFETT PARKEN SOLLTEN?

FRITTIERFETT? OH... MEINEN! GUTS EINFACH... LIEBCHT?

SCHNUPPE! DIESE BARBAREN HABEN AN DER FIRMEN-SOFTWARE HERUMGESPIELT. DER FETTBLOCK IST ALLES, WAS VON IHREM VERMÖGEN ÜBRIG GEBLIEBEN IST!

HMM... WRS KONNTE MEIN WOHL MIT EINER TAILLON KUBIK METER BRAT-FETT ANBRINGEN?

NÄST DU SCHON GEDRÖHT? EIN COFFEE-SHOP HAT AUFGEMACHT! DIE SOLLTEN DIE BESTEN POMMES DER BEKANNTEN GALAXIS HABEN.

■ FORTSETZUNG FOLGT...



# PC PLAYER

## TIPS & TRICKS

ab Seite

■ **Battle Isle II** ..... 118

■ **Die Siedler** ..... 120

■ **Innocent until caught**... 122

■ **Aces over Europe** ..... 124

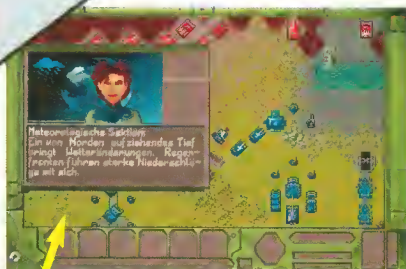
■ **Nomad** ..... 128

■ **Master of Orion** ..... 128

■ **Christoph Kolumbus**... 128

■ **Alone in the Dark 2**... 128

■ **Technik-Treff** ..... 129



## Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Paing.

BEACHTEN SIE OABEI JEDOCHE FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden («Word»- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spielertips geben - weder fernmündlich noch schriftlich.



In wochenlanger Arbeit hat Heinz Thissen aus Eupen/Belgien den Computergegner endgültig geschlagen. Seine Erfahrungen aus dem Kampf gegen Titan-Nets sollen anderen helfen, auch ohne Hex Editor »Battle Isle 2« zu meistern.

Die Paßwörter der einzelnen Level sind jeweils in Klammern angegeben.

### Level 1 (AMPORGE)

Alle Technotrax-Einheiten müssen zerstört werden. Dieser Level dürfte eigentlich kein Problem sein. Hier geht es nur darum, die gegnerischen Panzer zu vernichten.

### Level 2 (JOGRWAI)

Sie müssen die Stadt Pank besetzen und alle gegnerischen Demon-Einheiten liquidieren. Pank liegt im Osten in der Mitte der Karte. Der Vorstoß ist am einfachsten über die Straße im Süden. Man sollte versuchen, zuerst die Stadt Kerth einzunehmen. Dabei muß darauf geachtet werden, nicht auf feindliche Minen aufzulaufen (diese liegen willkürlich verstreut). Die effektivsten Waffen in diesem Level sind die Buggy-Einheiten.

### Level 3 (GEGIDOS)

Besetzen Sie das Skom Zentrum (HQ). Als erstes ist das Depot Dep-0023 einzunehmen; dadurch gelangt man in den Besitz des Kompanzerzugs Anocanda. Anschließend sollte man mit den Samurai-Panzern vorstoßen und die Buggy-Einheiten in deren Deckung platzieren. Sie müssen unbedingt versuchen, möglichst schnell die gegnerischen Buggys und Rangers zu vernichten.

### Level 4 (WABODAE)

Zwei Flughäfen sind zu besetzen. Zuerst nimmt man mit dem Ranger das Depot Dep-0026 ein. Als nächstes besetzt man die Stadt Hamhill mit einer Demon-Einheit und postiert eine zweite Demon-Einheit in unmittelbarer Nähe. Die zwei Samurai platzieren Sie unweit der Stadt Hamhill. Mit den restlichen Einheiten sollte man nach Süden vorstoßen und den ersten Flughafen einnehmen. Danach muß die Mine auf der Brücke im Süden zerstört werden (Achtung! Nur mit Buggys arbeiten, das ist ein Skull-Bunker in der Nähe befindet). Vorteilhaft ist auch die Vernichtung der feindlichen Radar-Stationen.

### Level 5 (BUFASWE)

Besetzen Sie die Stadt Tordon Gent. Als erstes nimmt man die Fabrik Atc-1004 ein. Mit den darin befindlichen Vaders stürzt man sich auf die in der Nähe stehende Pulsor (Passen Sie jedoch auf den Samurai auf). Mit den Patrix-Booten sollte man die feindlichen



Patrix angreifen und die zwei Vader schützen.

In der Fabrik müssen so viele Buggys wie möglich produziert werden. Dann greift man die Technotrax mit den Samurais an und vernichtet den in der Nähe stehenden Buggy. Die südlich stehenden Buggys und den Anocanda zieht man nach Norden. Versuchen Sie, mit den restlichen Einheiten im Süden die Stadt Giltow einzunehmen.

Unter dem Schutz der anderen Einheiten sollte man mit dem Planum-Bagger das Schienennetz im Norden mit dem im Süden verbinden und weiter in Richtung Norden vorstoßen. Die Stadt Tordon-Gent befindet sich ganz oben im Norden und wird durch eine Skull geschützt. Hier gilt es (wie immer), zuerst die feindlichen Fernwaffen zu verwüsten (Buggy, Pulsor, Anocanda und Skull).

### Level 6 (GEHAUWA)

Die Wert Tordon und das Zentrum Tordon müssen besetzt werden. Dieser Level ist komplett auf Verteidigung ausgelegt. Wenn der Gegner genügend Einheiten verloren hat, sollte man dessen Ferngeschütze vernichten (zuerst die im Hafen). Im Hafen auf unserer Seite befindet sich ein Versteck (welches Sie unbedingt finden müssen) mit zwei Samurais und zwei Buggys. Diese Samurais sollte man zum Angriff auf die feindlichen Boote benutzen.

Nachdem die Samurais zusammen mit den Ferngeschützen im Hafen vernichtet sind, können Sie mit Hilfe eines Vaders und einer Demon-Einheit die feindliche Werf einnehmen. Man sollte auch versuchen, mit dem Planum eine Brücke zu bauen, um einfacher mit den Bodentruppen in den feindlichen Hafen einmarschieren zu können.

### Level 7 (OLARIBU)

Das Hauptquartier Titan Nets und der Partisanen ist

zu besetzen. Als erstes sollte man eine Frantlinie zwischen der Stadt Galpitu und dem Depot Cmp-4213 aufbauen. Man platziert am besten die Samurai und die Technotrax in der ersten Reihe und die Fernwaffen in der hinteren Reihe. Außerdem sollten Sie ein paar Einheiten nach Osten schicken, um die dort liegenden Depots und vor allen Dingen den Flughafen einzunehmen. Wenn der Gegner genügend geschwächt ist, kann man den Vorstoß nach Süden wagen. Im Süden angekommen, muß man zuerst das HQ der Partisanen einnehmen. Das HQ Titan-Nets sollte man von Westen aus angreifen.

Der Gegner verfügt in diesem Level über zwei neue Einheiten. Es handelt sich hier erstens um den Imperator, welcher auch als fahrende Festung bezeichnet wird. Diese Einheit hat eine enorme Panzerung von 600 und eine gute Durchschlagskraft von 610 auf einer Distanz von zwei Feldern. Zweitens kommt der Elixir hinzu, der als Störeinheit eingesetzt wird.

### Level 8 (FITORGE)

Sie müssen die Werfen Pem Pont und Texal sowie das HQ Titan-Nets besetzen. Dieser Level ist recht einfach. Man sollte die feindliche Flotte bis in Reichweite der Ferngeschütze kommen lassen. Mit den Ferngeschützen und der eigenen Flotte heißt man dem Gegner sa richtig ein. Vordringliches Ziel sind die Rex-Reparatur-einheiten und die Zenit-Schlachtschiffe. Danach dürfte es kein Problem mehr sein, mit den warmgeschassenen Zenit-Einheiten die feindliche Küstenverteidigung im Osten zu vernichten, und dann mit den Landungstruppen (Trools-Ranger) die Werfen und das HQ einzunehmen.

### Level 9 (DAFATWA)

Sie müssen den Klandoris Flughafen finden und besetzen. Die roten Einheiten sollte man in diesem Level links liegen lassen. Zuerst nimmt man die zwei Depots im Westen ein und packt die Kristalle in einen Transporter. Dann rückt man nach Norden vor und bekämpft die Partisanen-Truppen, bis die Fabrik Atc-Tile3 eingenommen ist. Diese sollte dann verteidigt werden.

Anschließend packen Sie einen Ranger und zwei Tralls in einen Vader und fahren südöstlich bis zum Depot Tille. Von hier aus geht es weiter südlich unter Umgehung des Lagers des roten Gegners. Dann begehen Sie sich weiter nach Westen zum Flughafen (wenn man von Buggys ausgeht, sollte man die Tralls ausladen und mit dem Vader flüchten).

### Level 10 (WABIKOJ)

Besetzen Sie das HQ Titan-Nets. Dieser Level ist eine reine Materialschlacht. Um zu siegen, setzt man am besten die Luftwaffe ein. Dazu produziert man so viele Bambereinheiten wie möglich. Das HQ

liegt in der äußersten südöstlichen Ecke.

### Level 11 (GEEUSAT)

Erneut ist das HQ Titan-Nets zu besetzen. Als erstes zerstört man alle Brücken. Dazu benutzen Sie die Pulsar- und Stambrieger-Einheiten. Vorerst kann man die Brücken auch mit Minen sichern. Danach werden alle grünen Einheiten und die feindlichen Ferngeschütze in der Nähe des Flusses vernichtet. Dazu eignet sich am besten die Luftwaffe. Wenn dies geschehen ist, reparieren Sie die Brücken wieder und rücken mit den Bodentruppen vor.

### Level 12 (KAIMAWA)

Finden Sie die Villa Dengh und besetzen Sie diese. Außerdem müssen Sie alle Einheiten der Partisanen ausschalten. Hier geht es auch darum, die Stadt Garzon zu verteidigen. Hierzu packt man einen Plonium in den Dolmen-Transportzug und bringt diesen nach Südwesten. Gleichzeitig holt man auch den Excalibur in die äußerste Reichweite der Stadt. Mit dem Plonium bauen Sie eine Brücke und können so mit dem Excalibur weiter vorrücken. Die beiden anderen Plonium benutzt man zum Ausbau der Schienensacke weiter nach Norden bis zum Flughafen Air-3880. Diesen Flughafen sollten Sie unbedingt einnehmen, um dem Gegner mit einer starken Luftwaffe Probleme zu bereiten. Das gesuchte Ziel Villa Dengh befindet sich im äußersten Nordwesten der Karte (am besten mit Transportflugzeugen zu erreichen).

### Level 13 (SIETIBU)

Sie müssen das HQ Titan-Nets besetzen und Khun Kaops Elixir-Fahrzeug beschützen. Man sollte zuerst versuchen, die gegnerische Luftwaffe und deren Flotte zu vernichten. Die Bodentruppen platziert man am besten rund um das Elixir-Fahrzeug, welches auf keinen Fall beschädigt werden darf. Den Kampf auf dem Land überläßt man am besten den grünen Einheiten.

### Level 14 (GEDEROM)

Das HQ Titan-Nets und die K-Fabrik-Panzerfabrik der Partisanen müssen besetzt werden. Der Kampf in diesem Level wird hauptsächlich in der Luft ausgetragen. Man sollte zunächst das HQ Titan-Nets einnehmen und die Panzerfabrik erst am Ende mit Luft-Einheiten attackieren.

In diesem Level kommt wieder eine neue Einheit des Gegners hinzu. Es handelt sich um eine Jagddrohne mit dem Namen Thunder. Diese Einheit ist sehr schnell und hat eine gute Durchschlagskraft gegen Luftziele, doch ist die Panzerung ziemlich schwach.

### Level 15 (ULUARGE)

Nur das HQ Titan-Nets ist zu besetzen. Dieser Level

ist recht einfach. Man sollte wie üblich eine Frontlinie aufbauen und mit den Ferngeschützen (Pulsar, Buggy) arbeiten.

### Level 16 (ABUNDWA)

Sie müssen das HQ Titan-Nets und einen Tempel besetzen. Die Schwierigkeit in diesem Level besteht darin, den Tempel aufzusteigen; er befindet sich im äußersten Nordosten. Als erstes ist allerdings der grüne Gegner zu vernichten. Der rote Gegner bereitet keine größeren Schwierigkeiten, da man im Verlauf des Levels noch weitere See-Einheiten hinzu bekommt.

### Level 17 (LANADGE)

Alle gegnerischen Einheiten müssen vernichtet werden. Der Gegner ist in diesem Level nicht sonderlich stark. Das Problem besteht darin, daß der Spieler nur 16 Züge zur Verfügung hat – also »volle Pulle« aufhalten.

### Level 18 (WAFEFAL)

Hier sollen Sie den Eingang zu Titan-Nets Versteck finden und besetzen. Zuerst zerstört man die gegnerische Seeflotte und setzt die eigene Flotte zur Bekämpfung der zahlreichen Panzerzüge ein. Gleichzeitig empfiehlt sich die Einnahme der Energieerzeugung im Nordosten (Man sollte einen Vador mit-schleppen, da sonst der Zugang unmöglich ist). Die Insel nehmen Sie am besten von Norden aus ein. Gleichzeitig sollte man auch in Kulturen einen Stützpunkt einrichten. Das Versteck Titan-Nets befindet sich genau in der Mitte der Insel und ist von zwei Skulls und einer Ionstar umgeben.

### Level 19 (BUSALUG)

Das feindliche Kontrollzentrum muß entdeckt und besetzt werden. Ein einfacher Level; man sollte möglichst früh die Radarstationen vernichten, um den Feind blind zu machen. Dann immer der Straße nach in Richtung Norden.

### Level 20 (GEKEFZU)

Verschaffen Sie sich Zugang zu Titan-Net und zerstören Sie es. Produzieren Sie als erstes einen Pulsar und bilden Sie diesen zur Elite-Einheit aus. Mit der restlichen Energie produziert man so viele Buggys wie möglich. Die gegnerischen Einheiten dürfen kein größeres Problem darstellen.

Man marschiert immer in Richtung Norden. Dort angekommen zerstören Sie zuerst die beiden Skulls am Anfang der Brücke. Dann fährt man mit vier Buggys auf die Brücke und vernichtet die beiden Ionstar am Eingang. Hiernach packt man die zwei Elite-Pulsar in Atlas-Lastkraftwagen, fährt diese auf die Brücke, und sprengt den Eingang. Zu guter Letzt nimmt man Titan-Net mit einem Ranger ein – das war's! (fs)

# DAS NAMENLOSE GRAUEN LAUERT IN DEN TIEFEN DER ERDE



## DIE SIEDLER

Schöner siedeln mit  
Hintergrundinformationen  
von Blue-Byte-Program-  
mierer Volker Wertich.

Obwohl es gerade das ungehemmte Herumprobieren ist, das »Die Siedler« so spannend macht, sind einige grundlegende und spezielle Informationen dem Spielspaß alles andere als abträglich. Also lassen Sie Ihre kleinen Untertanen doch mal kurz verschaukeln und wenden Sie sich den folgenden Tips zu – sie werden es Ihnen danken.

## Zu Beginn

Das Gebiet sollte möglichst eben sein, mehrere Granitfelsen und Wälder enthalten sowie in unmittelbarer Nachbarschaft zu einem größeren Gebirge liegen. Ein in der Nähe befindlicher See wäre auch nicht schlecht. Viel wichtiger ist es jedoch, sich nicht zu lange Zeit mit der Auswahl zu lassen, da auch die Computergegner nach guten Startpositionen Ausschau halten.

Ist das Schloß gesetzt, so sollte zunächst eine Holz-fällerrühe nebst Försterbehausung und ein Steinmetzhäus gebaut werden. Achten Sie schon jetzt auf gute Platzausnutzung und effizienten Wegebau. Während die ersten Bauarbeiter zu werken beginnen, schicken Sie Geologen in das benachbarte Gebirge. Errichten Sie, falls nötig, sofort eine Wachhütte, um Ihr Siedlungsgebiet in Richtung Gebirge zu erweitern. Ist ein Computergegner in der Nähe, so sollten Sie durch aggressiven Bau mehrerer Wachhütten verhindern, daß er Ihnen allzu nahe kommen bzw. interessante Siedlungsgebiete wegschnappen kann. Haben Sie allerdings etwas Luft zum nächsten Konkurrenten, lassen sich die Materialien anderweitig besser verwenden.

Plazieren Sie nun in Nähe des Holz-fällers ein Sägewerk und fahren Sie dann mit dem Bau weiterer Gebäude in der sich eigentlich von selbst aufdrängenden Reihenfolge fort: Minen sollten in etwa zeitgleich mit den ersten Nahrungsproduzenten fertig werden, neue Holz-fällerrühe und Försterhütten sowie Steinmetze kann man immer mal gebrauchen. Die weiterverarbeitende Industrie will aufgebaut werden, wobei Sie natürlich nach dem Prinzip verfahren, eine Goldschmiede nicht wesentlich früher zu bauen, als das erste Gold gefunden wird, etc.

## Der Häuserbau

Grundsätzlich sollte versucht werden, mögliche Bau-stellen für große Gebäude auch wirklich diesen vor-zubehalten – stellen Sie im Notfall ein kleines Gebäu-de lieber ein Stückchen weiter weg. Ferner ist zu beachten, daß die weiterverarbeitenden Gewerbe gute Verbindungen zu ihren Rohstofflieferanten haben; sie müssen aber nicht unbedingt nebenein-ander liegen. Zu Beginn sollte man sich in unmittel-barer Nähe des Schlosses einige »große« Bauplä-tze freihalten, da diese später für die Gold-, Eisen-



Die Anzahl von angreifenden Rittern ist nur indirekt entscheidend. Es werden immer Zwischenschritte ausgefacht und die Chancen bei jedem Kampf neu berechnet.

und Waffenproduktion sehr gut geeignet sind. Lassen Sie um Ihre Farmen herum immer genug Platz, damit der zuständige Bauer seine maximale Anzahl an Ackerfeldern bewirtschaften kann – verzichten Sie lieber auf eine weitere Querverbindung an diesen Stellen. Bei Platzmangel ist es allerdings besser, die Nahrungsvorsorgung mit den weniger effektiven Schweinezuchten aufzubauen. Fischer sind – außer bei sehr großen Seen – nur zur ergänzenden Nahrungsproduktion geeignet. Daß Burgen oder gar Lagerhäuser nicht direkt an die Grenze zu einem Gegen-ner errichtet werden, sollte selbstverständlich sein. Abgesehen davon, daß Sie durch die vorhandenen Vorkommen beschränkt sind, sollte das Verhältnis von Kohle- zu Eisen- zu Goldbergwerken in etwa 2 zu 1 zu 1 betragen. Fördern Sie aber ruhig mehr Bodenschätze, als gerade zu verarbeiten sind: Gold-derz im sicheren heimatischen Schloß ist mehr wert als Gold-derz, das erst noch gefährdet werden muß – wer weiß, was dem entsprechenden Bergwerk in Zukunft zustehen wird...

## Der Warentransport

Nettmen wir an, daß eines Ihrer Sägewerke gerade eine Ladung Bretter hergestellt hat. Das Programm überprüft nun vom Sägewerk aus spinnenetzartig alle Wege bis zur jeweils nächsten Flaggge, und von diesen Punkten aus die nächsten Teilstrecken, etc. Dabei werden Wege, auf denen sich der Transport gerade staut, oder auf denen noch gar kein Träger unterwegs ist, nicht beachtet. Das Programm merkt sich nun alle erreichbaren Gebäude, die Holz benö-tigen (also Baustellen, Bootsbauer und Werkzeugma-cher). Selbige fardern mit einer bestimmten Dring-lichkeit Holz an, die von ihrem momentanen Lager-bestand abhängt: Ein Werkzeugmacher, der noch

mehrere unbearbeitete Holzbretter herumliegen hat, schreit erheblich weniger laut nach Nachschub, als eine Baustelle ohne jegliches Material. Zusätzlich spielen noch die in den Menüs eingestellten Prioritäten der Waren eine Rolle, sowie die Entfernung vom Sägewerk zum Gebäude. Diese Faktoren werden nun gegeneinander abgewogen und das zur Verfügung stehende Holz schließlich auf die Reise geschickt. Nur wenn das Zielgebäude durch Abbruch, verlorene Kämpfe oder extremen Transportstau nicht länger erreichbar ist, wird das Holz wieder für andere Gebäude freigegeben, ansonsten wird es auch dann weiter in Richtung des Gebäudes transportiert, wenn zwischenzeitlich ein anderes Sägewerk den Nachschubbedarf bereits erfüllt hat.

Auch der Transport der übrigen Güter funktioniert nach diesem Prinzip. Und Waren, die gerade niemand benötigt, landen selbstverständlich im Schloß bzw. im nächstgelegenen Lagerhaus.

## Entfernungs-berechnung und Wegebau

Die für das Programm beim Warentransport relevante Entfernung zwischen zwei Punkten wird in »Anzahl von Wegstücken« gemessen, also in Teilstrecken von Flaggge zu Flaggge. Die tatsächliche (sichtbare) Länge der einzelnen Etappen wird vom Programm nicht beachtet. Anders sieht es natürlich bei der Entfernungsberechnung für die Rittermühen aus: Hier ist grob gesagt die Luftlinien-Entfernung entscheidend.

Über den Einfluß von Anstiegen und Gefällen auf die Effizienz einer Teilstrecke gibt folgende Tabelle Aufschluß:

Anstieg/Gefälle	Farbe	Benötigte Zeit
eben	grün	100%
leichte Neigung	hellgrün	125%
mäßige Neigung	gelb	175%
starke Neigung	hellrot	237,5%
sehr starke Neigung	rot	300%

Die zur Berechnung verwendete Neigung einer Teilstrecke ergibt sich aus ihrem »langsamsten« Abschnitt: Auch ein Weg, der bis auf eine einzige starke Neigung vollkommen eben ist, wird als stark geneigt betrachtet.

Deshalb lohnt es meist, durch Umwege beim Straßenbau einen starken Anstieg zu vermeiden: Lieber eine längere, aber vollkommen ebene Teilstrecke bauen, als eine, die auch nur einmal mäßige Neigung ist!

Es gibt aber keine absolut gültige Regel, wie der Wegebau nun optimal zu bewerkstelligen sei. Manchmal kann in der Praxis die steilere Variante besser sein als der ebenere Umweg, da so vielleicht noch Platz für einen weiteren Weg bleibt: Auch Querver-

bindungen beschleunigen den Warentransport erheblich, da pro Teilabschnitt (also zwischen zwei Flaggen) immer nur ein Träger unterwegs sein kann!

### Die Ritter

Stellen Sie die Rekrutierungsquote von »Arbeitslosen« zu Rittern am Anfang so hoch ein wie nur irgendwie möglich – natürlich unter Berücksichtigung der zur Verfügung stehenden Waffen und der für den Ausbau Ihrer Siedlung nötigen Bevölkerung. Begünstigen Sie sich außerdem bei den Besatzungen für Ihre Wachhäuschen zu Beginn in allen vier Entfernungsstufen mit dem Minimum, sofern Sie nicht in konkreter Gefahr sind, von einem Gegner überfallen zu werden. Der Grund: Nur im Schlaf können Ritter trainieren und damit ihre Ausbildungsstufe steigern. Wenn Sie also von Beginn an eine große Zahl an Rekruten haben, können diese bis zum tatsächlichen Beginn eines ernsthaften Konflikts kontinuierlich ihre Kampfkraft erhöhen.

Die Stärke von Rittern ergibt sich aus den folgenden zwei Faktoren: Zum einen aus der Stufe des Ritters. Eine um 1 höhere Stufe ist gleichbedeutend mit einer doppelt so großen Kampfkraft, so daß ein Ritter der fünften Stufe ganze sechzehnmal ( $1 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2$ ) so stark ist wie ein Gefreiter (Stufe und Stärke = 1). Zum anderen fließt die Angriffsmoral des Attackierenden erheblich in die Berechnung ein. »Angreifer« ist übrigens im Fall, daß sich verfeindete Ritter mitten in der Landschaft begegnen, immer derjenige, auf dessen Gebiet die Auseinandersetzung nicht stattfindet. Während die Verteidigungsmoral ständig 100 Prozent beträgt, hängt die Angriffsmoral von der Größe der eigenen Goldvorräte ab. In der Anfangsphase des Spiels ist die Angriffsmoral für alle Parteien auf das Minimum von 25 Prozent festgesetzt. Dies bedeutet, daß bei gleicher Stufe zweier verfeindeter Ritter der Verteidiger viermal so gut kämpft, wie der Angreifer, und somit nur mit der mindestens vierfachen Übermacht angegriffen werden sollte.

Beispiel: Ein »Asterix-Ritter« (Stufe 3) greift auf feindlichem Boden einen »Hägar-Ritter« (Stufe 2) an. Die Stärke des Angreifers beträgt  $(1 \times 2 \times 2) \times 25\% = 1$ , während es der (eigenlich schlechtere) Verteidiger auf  $(1 \times 2) \times 100\% = 2$  bringt. Die Chance des Angreifers, zu gewinnen, beträgt somit nur 33,3 Prozent. Das Kriegsführen zu Spielbeginn will also gut überlegt sein, zumal die Ritter über keine »Hilfsmittel« verfügen: Entweder besteht ein Ritter seinen Zweikampf, oder nicht – er wird jedoch bei einem Sieg keinen »Schaden« in den nächsten Zweikampf übernehmen!

### Kampfstrategien

Grundsätzlich sollten Sie versuchen, einen deutlich schwächeren Gegner eher zu überrennen, wohingegen

ein starker oder gar übermächtiger Gegner durch gezielte Einzelaktionen in Schach gehalten werden kann, bis man selbst rüstungstechnisch überlegen ist. Vor allem mannschaftsschwache Wachhäuschen in unmittelbarer Nachbarschaft zu gegnerischen Lagerhäusern und Goldbergwerken stellen wunderbare Ziele dar. Achtung: Ihre Konkurrenten sind sich dieses Umstandes ebenfalls bewußt, also sichern Sie ihre eigene Rüstungsproduktion durch Wachtürme oder Burgen!

Generell sollten Sie versuchen, ihre stärkeren (trainierten) Ritter möglichst lange im heimatischen Schlaf zu lassen, so daß diese die fünfte Stufe erreichen können. Vor allem zur hinhaltenden Beschäftigung des Gegners reichen angreifende schwache Ritter vollkommen aus – sofern sie in großer Anzahl geschickt werden: Die armen Gefreiten werden zwar wenig oder gar keinen Erfolg haben, aber es kostet den Gegner Zeit, sie alle nacheinander hinzumetzeln.

Wichtige Attacken und chirurgische Eingriffe in der Umgebung gegnerischer Goldminen etc. sollten aus Zeitgründen möglichst von erfahrenen Kämpfern vorgenommen werden: Schicken Sie beispielsweise bei eingestellter Option »Schwache Ritter zum Angriff verwenden« erstmalig Ihre bedauernswerten Statisten ins Rennen – nur zur Ablenkung, versteht sich. Sodann schalten Sie kurz auf »starke Ritter« um und entsenden dann einen nicht zu großen, dafür aber mordlüsternen Stoßtrupp auf das eigentliche Ziel. Nun sofort wieder auf »schwache Ritter« umstellen, damit der Rest Ihrer besseren Kämpen brav weitertrainiert. Eine Optimalstrategie gibt es hierbei jedoch nicht, auch den »Entleerungsgrad« Ihrer eigenen Garnisone bei eigenen Angriffen sollten Sie je nach der momentanen Situation neu bestimmen.

### Die Computergegner

Abgesehen von den verschiedenen Charakteren und Spielstärken der Computergegner gibt es noch einige grundsätzliche Faktoren, die deren Verhalten bestimmen: Solange Sie für einen Computermachabim nur ein kleines und wenig interessantes Ziel darstellen, wird er sich eher auf einen anderen Computer stürzen, um diesen nicht zu einer Gefahr werden zu lassen. Außerdem berücksichtigt die Computerlogik durchaus, daß die Angriffsmoral zu Beginn nur 25 Prozent beträgt und die eigenen Ritterchen erst einmal trainiert werden wollen.

Hat ein aggressiver Computerkonkurrent dann allerdings seine Gold- und Waffenproduktion angekurbelt, und betrachtet er Sie als ernstzunehmenden Gegner, wird er – nach Worten des Programmierers – »gnadenlos zuschlagen!« (a)

ES  
IST  
UNENDLICH  
BÖSE,  
UND  
ES  
IST  
TÖDLICH



AB JULI AUF  
IHREM PC!



## KOMPLETTLÖSUNG

# INNOCENT UNTIL CAUGHT

Die galaktische Steuerbehörde kennt keinen Büroschlaf und beschert einem Meisterdieb jede Menge Ärger. Wir zeigen, wie man bei »Innocent – until caught« allen Widrigkeiten trotzt.

**P**etra Voß aus Schwerte kennt sich im Umgang mit Finanzbeamten bestens aus. Mit ihrer Komplettlösung des Psychospiels »Innocent – until caught« hilft sie jedem Gelegenheitsdieb, die Steuerschulden zu begleichen.

Schöne Bescherung! Meisterdieb Jack T. Ladd muß eine astronomische Summe an die galaktische Finanzbehörde zahlen, ohne einen Pfennig Geld zu haben. Nicht einmal für einen beruhigenden Schluck reicht es mehr, dabei hätte ihn Jack so dringend nötig. In dieser trostlosen Situation findet sich der Spieler zu Beginn des Spiels in einem Raumflughafen wieder. Zunächst sollte man sich einmal mit dem Zollbeamten unterhalten, der den nützlichen Tip gibt, sich mit dem ärztlichen Pfandleiher in Verbindung zu setzen. Dieser soll ja fast immer einen Job haben – das bedeutet: Geld verdienen! Auf einer Bank im Flughafen finden Sie noch einen Paß, den Sie einstecken. Nun verläßt man den Raumflughafen hinten und geht nach links ohne Richtung City. In der Bar kann man schon einige nützliche Dinge einsammeln. Ein Glas und einen passenden Deckel von einem Tisch und einen Pfandschein aus der Hasentische eines Gastes sollte Jack unbedingt mitgehen lassen.

### Kühlerfigur gesucht

Im Club Paradise (Ausweis erforderlich!) kann man das Parfum vom Tisch und den Stock vom Boden nehmen. Des weiteren sollten Sie der gelangweilten Empfangsdame den Kaugummikloven, den sie zeitweilig unter die Tischkante klebt. Wenn man sich nun mit der Chefin unterhält, erfährt man, daß sie eine Vase vermißt, bei deren Wiederbeschaffung auch eine kleine Belohnung rausspringen würde. Danach sollten Sie in die kleine Gasse gehen. Dort findet man einen Sack, einen Schlauch und eine Dose. Am Ende der Gasse kommt man zu einem »Cafe«. Dort nehmen Sie die Müllimer genau unter die Lupe (Ei!) und packen den Ölkristall ein. Der Rocker rechts



Jetzt wäre ein Drink recht, doch ohne Moos is' bekanntlich nix los

oben verspricht Jack die Münzenweste seines Freundes, wenn man es schafft, ihm seine Kühlerfigur, den Silver Slash, zurückzubringen. Beim Pfandleiher bekommt man für den Pfandschein einen Fotoapparat. Die Vase läßt sich ganz einfach entwenden, indem man sie in den Sack steckt und geht. In der Vase befindet sich noch ein Kaugummipapier, daß man rausnehmen sollte, bevor man die Vase im Club abgibt. Dafür erhält Jack den Silver Slash, den er logischerweise bei den Rockern abgibt, um an das Münzenhemd zu kommen. Um den Fotoapparat aufzuladen, muß man zurück zum Cafe gehen, das eine Steckdose an der Wand hat. Mit dem Fotoapparat »blitz« man in der Gasse den Penner und klaut dem armen Tropf sein wohlverdientes Geld. Mit diesem Reichtum macht man sich gleich auf in die Bar, um erstmal einen zu kippen. Den erschreckenden Schluck haben wir uns ja verdient, oder? Nach einer kleinen Einspielung, in der sich drei Gangster um einen Ring klappen, nimmt man diesen Ring vom Boden (das ist das einzige was übriggeblieben ist) und steckt auch das Wechselgeld ein. Bringen Sie diesen Ring zum Pfandleiher und labern ihm die Hücke voll. Lohn der Mühe: Jack erhält einen dreiteiligen Auftrug, der angeblich das große Geld bringen soll.

### Roboter gegen Schraubenzieher

Jetzt können Sie in die U-Bahn-Station neben dem Pfandleiher gehen. Durch die Schranke kommt man, indem man die Münze (Wechselgeld) in das Kaugummipapier wickelt und diese als »Ticket« benutzt. Unten sieht man, daß ein Schraubenzieher im Fahrkartenaufnahme steckt. Mit etwas Öl geschmiert, kann man ihn leicht nehmen. Etwas weiter links ist noch ein Radiorecorder, den Jack auch mitnehmen sollte. Vor der U-Bahn-Fahrt steht noch ein Kneipenbesuch auf dem Programm. Rufen Sie den ohnungslosen Kellnerroboter. Diesen kann man prima mit dem Schraubenzieher auseinandernehmen – auch ohne Bastelerfahrung. Die so erworbene Schalttafel baut man nun mit dem Radiorecorder zusammen und erhält – ah Wunder – eine Fernbedienung.

Gehen Sie jetzt zum Hotel (hinten der Cafe) und benutzen die Fernbedienung mit dem Wachroboter, der erscheint, sobald man dem Schiff zu nahe kommt. Der Roboter dreht nun total ab und Jack kann sich in aller Seelenruhe der Mütze bemächtigen, die auf der Railing liegt. Diese Mütze bringt man zum Pfandleiher, wofür man einen Teppich erhält. Anschließend geht es ab zur U-Bahn. Die erste Station nach dem Spaceport ist »The Hill«. Rechts neben der Tür findet man einen Pilz. In der Galerie legen Sie den Teppich neben die gesuchte Statue und basteln aus der Spraydose und dem Schlauch ein Luftgewehr. Als Munition benutzt man das kleine Ausstellungsstück ganz links. Nun schießt Jack dreimal auf die Glaskuppel und siehe da, die Statue fällt unbeschädigt auf den Teppich! Somit wäre die erste der drei Aufgaben gelöst.

### Fang' die Fliege!

Mit der U-Bahn geht es weiter zur nächsten Station »Regurgit«. Vom Hot dog-Stand nimmt man sich erstmal den Hot dog und füllt ordentlich Mayonnaise in das Glas. Mit diesem Glas (nur mit Deckel wirksam) fängt man die Fliege ein, die da so vor sich hin summt. In der Bank redet man nun mit einer Schalterbeamtin, um mit den Münzen aus dem Hemd ein Konto zu eröffnen. Da der Sack nicht durch den Schalter geht, wird die Tür hinten auf ein Klingeln geöffnet und Jack muß das Geld dort abgeben. Danach betätigt man die Klingel ein zweites Mal. Wenn der Beamte die Tür öffnet, klebt man den Kaugummi in das Türschloß. Sinn der Aktion: die Tür schließt nicht mehr richtig und Jack kann hinterher unauffällig hineingehen. Mit dem Schraubenzieher bearbeitet man solange die Aktenschränke, bis eine Blaupause und eine Akte gefunden werden. Jetzt geht es in die Polizeistation links im Bild. Dort muß sich Jack mit dem Schalterbeamten unterhalten. Wenn das Wort »Drogenfunde« fällt, muß man dieses separat in der Sprechblase anklicken (es erscheint eine Fragezeichen), um mehr zu erfahren. Nach mehreren Nachfragen dieser Art erhält man einen Sack Mehl. Mit der U-Bahn fährt der Spieler zur nächsten Stati-

an »East Eruik«. Dort macht man sich unbeliebt, indem man den Ballon des kleinen Kindes mit dem Schraubenzieher platzen läßt und ungerührt den Briefladen einsammelt. Anschließend fährt man zurück zum Hafen, wo sich einiges tut. Nach einer Zwischensequenz findet sich Jack im Zaa wieder. Das garstige Manster dort wird mit dem Parfum außer Gefecht gesetzt. Als nächstes nimmt man den Stock und die beiden Schlingpflanzen. Jetzt basteln Sie aus dem Spazierstock und dem Bindfaden einen Bogen, benutzen eine der Schlingpflanzen als Pfeil und schießen sie an die Decke.

Nun kann sich Jack wie derreinst Tarzan über den Abgrund schwingen. Um an das begehrte Ei zu kommen, welches links in seinem Nest schlummert, befriedigt man erstmal die fleischfressende Pflanze mit einem Hat dag und tauscht dann das Ei mit dem anderen Ei aus. Somit wäre auch die zweite Aufgabe erfüllt.

## Ba-Ba-Banküberfall

Jetzt zurück zum Ausgangspunkt. Dort nimmt man das Strah und das Gitter weg und benutzt die zweite Schlingpflanze als Leiter nach unten. In der Kandisafon angelangt, benutzt Jack die Blaupausen, die den Weg zum Banktresor weisen. An der richtigen Stelle setzt man nun den Pilz ab und läßt die Fliege darauf las, was eine gewaltige Explosion zur Folge hat, die den Weg zur Bank freimacht. Um an die gesuchten Bankkolligationen zu kommen, muß man nun noch die Laserbarriere mit Hilfe des Mehls sichtbar machen. Somit sind alle drei Aufgaben erledigt und Sie können sich auf den Weg zum Pfandheiler machen. Es folgt eine bääse Überraschung: der miese Auftraggeber will nicht zahlen und Jack landet mit einer heftigen Beule in einer Gefängniszelle.

Dort braucht man sich aber nur einmal auf die Pritsche zu setzen und schon fliegt praktischerweise ein Gerät durchs Fenster, welches mächtige Löcher in Wände reißt (Vorher die Betriebsanleitung lesen!). In der Nachbarzelle halten Sie ein gemütliches Pläuschchen mit dem Milgefängenen und nehmen dann die wahnsinnig gut getarnte Matte vom Fußboden. Durch die Falltür kommt man in ein kleines Gängelabyrinth. Mit etwas Geduld können Sie den Ausgang aber leicht finden. Draußen angekommen muß man das zugeflogene Gerät erneut benutzen. Netterweise zaubert es eine Fluchtkapsel her, mit der Jack auf eine Raumstation fliegt.

Nachdem er dort mit dem Agenten geredet hat, wird Jack auf einen Luxuslimmer verfrachtet, der ihn nach Smuhl bringt, wo er eine verheerende Woffe stehlen soll. In der Kabine des Luxuslimmers nimmt man erstmal die Blumen. Das Buch, das auf dem Bett liegt, sollte man zumindestens einmal lesen. Im Flur überreicht man nun die Blumen den Flitterwächern, um

sie danach dreist ihrer Brieftasche zu entledigen. In der Brieftasche sind ein Paß und eine Kreditkarte, mit der man sich gleich in die Bar aufmacht. Dort besaufen Sie sich ordentlich (»Virtual Rausch«) und verschlafen somit den Rest der Reise.

In Smuhl angekommen, reidet man erstmal mit seinem Kollegen Narm N'Palm (der Krastbruder) und bittet ihn, die alte Dame abzulenken, damit man sich deren Pelzstola greifen kann, die auf ihren Gepäckstücken liegt. Jetzt geht man links raus und in den Handwerksladen. Wenn Sie den Ladenbesitzer lange genug nerven, erhalten Sie eine Kiste mit Ersatzteilen. Aus dem Laden kann man nach einen Schraubenzieher klauen, der unter den Werkzeugen liegt. Nun geht Jack in die Bar und reidet ein Wärtchen mit Egon Keusch, der ihm nach einem kurzen Palaver einen Liebesbrief übergibt, mit der Bitte, ihn zu seiner Angebeteten Ruthie zu bringen – gegen einen Gefallen natürlich.

## Nur die Liebe zählt

Jetzt müssen Sie erst wieder in den Handwerksladen gehen, wo Ihnen der Besitzer ein Buch über Etikette vermachte, in dem auch das Lasungswort steht, mit welchem Sie an den Wachen vorbei in den Palastgarten gelangen. Dort hält man sich erstmal links. Um an den Wächter vorbei zu kommen, basteln wir uns mit den Ersatzteilen aus der Kiste (mit dem Schraubenzieher öffnen) und der Pelzstola eine prima Wächterumkleidung. Nun noch schnell am Rassenpalast hochgeklettert und schon steht man im Schlafzimmer der Angebeteten, in die man sich natürlich gleich bis über beide Ohren verknallt.

Klar, derart harmongestrellt denken Sie nicht im Traum daran, den Brief abzugeben. Nun denn, erstmal zurück in die Bar, um unserem Egon heftig was vorzufunkeln, damit man den Schlüssel für das Labor erhält. Do man nach eine Uniform braucht, beauftragt man Narm N'Palm mit dem Job. Wenn er das schneicke Gewand bringt, müssen Sie ihm nach von dem tollen Plan berichten, den Sie in der Zwischenzeit ausgeklügelt haben.

Jetzt geht man zum Labor und zieht sich die Uniform an. Drinnen angekommen werden Sie natürlich gleich verhaftet, da der Plan leider nicht so recht funktioniert hat. In der Zelle, in der man landet, braucht man nur das Fenster unter die Lupe zu nehmen. Dort erscheint glücklicherweise Narm. Diesen beauftragt Jack, Ruthie ein Gedicht zu überbringen (welches Sie auch noch selber zusammenreimen dürfen). Jenes



Im Museum steht Meisterdieb Jack vor einer schweren Aufgabe

Wahnsinnsepos bringt Ruthie tatsächlich dazu, Jack von der Falterbank zu retten.

Nun begeben Sie sich wieder in die Bar, wo Sie solange mit Ruthie reden, bis sie die Reisegenehmigung nach Sky City besorgt. Do diese Genehmigung aber nur für Gepäck gültig ist, muß man erst nach Narm suchen, der eine Kiste besorgt. Nun zurück zum Flughafen, wo man jetzt weiter nach rechts ins Bild gehen kann. Dort klebt man die Genehmigung auf die Kiste und setzt sich rein.

Nach Sky City gelangt Jack recht einfach. Im Space Shuttle geht man nach rechts in die Fluchtkapsel, weiter in den Turm und dann heißt's Treppen laufen. Im Vorratslager angekommen, geht man rechts durch, um dann unten die Brechstange aufzusammeln. Unten links, im Kontrollraum, findet man Ruthie, mit der man erstmal ein paar Worte wechseln sollte.

Zurück im Vorratsraum können Sie eine der Kisten verschieben und legen somit eine Tür frei. Dahinter liegt ein Raum mit noch mehr Kisten und einer Plinthe. Die große Kiste bearbeitet Jack mit der Brechstange und findet darin eine Gasflasche und mehrere Ballons. Wenn man sich die Plinthe genau angesehen hat, kann man die Gasflasche mit dem Ballon benutzen, um wieder nach oben zu gelangen. Dieses muß man leider zweimal tun, da unser treuer Freund uns das erste Mal abschleift.

## Happy End

Weiter geht's zu Ruthie, die Ihnen nach einem Gespräch den Hauptschlüssel übergibt, mit dem Sie die Plinthe öffnen können. Darin findet man den Kristall. Noch dem tollen Spiel mit dem Ballon schlendert man zurück in den Kontrollraum und legt den Kristall auf die Konsole. Jetzt heißt es diese in Gang zu bringen, was natürlich nicht klappt. Wenn Jack den Raum jetzt einmal kurz verläßt, findet er später Ruthies Vater darin wieder. Diesem zwingt man erstmal ein Gespräch auf. Wenn der Gesprächsstoff aus geht, müssen Sie zwischenzeitlich Ruthie zu Rate ziehen, die Ihnen dadurch ein vernünftiges Druckmittel liefert. Der Rest läuft wie von selbst. Und natürlich gibt es ein Happy End! (fs)

## PILOTEN-LEHRGANG

## ACES OVER EUROPE

**Der Weg zum Flieger-As ist hart, doch mit unseren Taktiken wird aus Ihnen im Nu ein Himmelsstürmer.**



## Flugschule

Sie wollten doch sicher auch schon immer ein Flieger-As werden, oder? Der Weg dahin ist jedoch steinig. Die Programmierer von Aces over Europe haben sich mit den Trainingsmissionen keine allzu große Mühe gemacht. Auch die Angaben im Handbuch sind teilweise mit Vorsicht zu genießen. Die beschriebene Dreipunktlandung sollen Sie auf keinen Fall versuchen! Diese Landemethode führt mit Sicherheit zum Bruch auf der Landebahn. Hat Sie der Autopilot nach erfolgreichem Einsatz über dem heimischen Flugplatz abgesetzt, halten Sie sich lieber an die folgende, bewährte Lande-prozedur. Schalten Sie auf die Außenansicht um, und lokalisieren Sie den Anfang der Landebahn. Jetzt wählt man einen Flugkurs, der parallel zum Landestreifen vom Stützpunkt wegführt. Dann reduzieren Sie die Motorleistung auf 60 Prozent und verlieren langsam an Höhe. Ist die richtige Position für den direkten Landeanflug erreicht, machen Sie unter Einsatz des Seitenruders eine Kehrtwende (ohne dabei abzuschirmen!) und siehe da, Sie haben den Anfang der Landebahn direkt vor sich.

Beachten Sie bei Manövern während des Landeanfluges, daß Ihre Flügelmonner zwar grundsätzlich nicht landen, aber dafür ziemlich platonisch um Sie herum-schwirren. Eine Kollision so kurz vor dem Ziel ist wirklich ärgerlich. Inzwischen sollte sich die Geschwindigkeit Ihrer Maschine genug reduziert haben, um das Landegestell gefahrlos auszufahren zu können. Während das Flugzeug gleichmäßig an Höhe verliert und den Kurs hält, fahren Sie nun auch die Landeklappen voll aus und verringern die Motorleistung weiter. 40 Prozent sind ein guter Richtwert (Ziffer «4» auf der Haupttaustaste), aber abhängig vom Flugzeugtyp, Ihrem Anflugwinkel und eventuellen Außenlasten (Sie haben doch nicht etwa vergessen, den leeren Abwurfhaken loszuwerfen?) müssen Sie natürlich flexibel sein.

Hauptsache ist, daß die typenabhängige Überziehgeschwindigkeit bei voll ausgefahrenen Landeklappen (Probieren geht über Studieren!) keinesfalls unterschritten wird. Die wichtigsten Cockpit-Instrumente (Höhen- und Geschwindigkeitsmesser) verliert ein guter Pilot ohnehin nicht aus den Augen. Wenn Sie

den Anfang der Landebahn überfliegen, sollte die Flughöhe unter 100 Meter gesunken sein. Jetzt wird es spannend, denn der vertikale Geschwindigkeitsmesser (Anzeige der »Sinkgeschwindigkeit«; im Cockpit mit »VERT« bezeichnet) darf keinen Wert über 100 Meter pro Minute anzeigen.

Kurz vor dem Aufsetzen (bei etwa fünf Metern Höhe) stellen Sie den Motor auf Leerlauf und ziehen ganz sachte am Höhenruder, damit Ihr Flugzeug in genau waagerechter Fluglage den Boden berührt. Vielleicht überzieht die Maschine in dieser Situation sogar etwas (es ruckelt). Nachdem Sie nun weich wie eine Feder aufgesetzt haben, werden die Radbremsen angezo-gen. Beim ersten Versuch gelingt Ihnen das wahrscheinlich nicht, doch wie immer in solchen Fällen ist es hilfreich, die Mission als Filmband abzuspeichern. So lassen sich Flugfehler aus anderer Perspektive und unter Einsatz des Einzelbildvorschuhs am Besten analysieren.



## Im Kampf

Der simple Gradeausflug offenbart ein anderes Detail des AOE-Flugmodells. Selbst wenn die Maschine genau parallel zum Erdboden fliegt, hat sie abhängig von Fluggeschwindigkeit und Flughöhe die Neigung, entweder leicht zu steigen oder zu fallen. Je größer die Geschwindigkeit und je niedriger die Flughöhe, desto stärker ist der Auftrieb und umgekehrt. Drücken Sie also die Nase des Flugzeugs etwas unter den Horizont, um im Tiefflug bei voller Geschwindigkeit genau die bisherige Flughöhe zu halten. Bei Bodenangriffen wird Ihnen dieses Wissen noch von Nutzen sein. Das AOE-Handbuch beschreibt noch andere Einflüsse der Flughöhe auf die Flugeigenschaften, wie z.B. geringere Wendigkeit und Steigleistung in großer Höhe. Auch die erreichbare Höchstgeschwindigkeit ist höhenabhängig.

Im Kampf sind die einfachsten Möglichkeiten, sich von einem Gegner zu lösen, häufig auch die Besten. Haben Sie erst einmal durch geschicktes Timing einen gewis-

sen Sicherheitsabstand zu Ihrem Gegner herausgelo-gen, kann die Distanz durch überlegene Horizontalgeschwindigkeit (z.B. Düsenjets), größere Steigleistung (z.B. Spitfire, ME-109K) oder höhere Sturzgeschwindigkeit (z.B. Thunderbolt, Lightning) vergrößert werden, bis Sie der Geschützreichweite Ihres Verfolgers endgültig entronnen sind. Für den Fall, daß Sie Ihren Flug zum Einsatzziel (Bombergruppe eskortieren, Bodenangriff usw.) fortsetzen wollen, hoben Sie bei ihrer Flucht hoffentlich die ungefähr richtige Kompassrichtung eingeschlagen (siehe Flugkarte) und können nun unbesorgt den Autopiloten aktivieren.

Soll der Einsatz abgebrochen werden, betätigen Sie die Taste »M« und finden Sie den Heimatstützpunkt Ihres Geschwaders auf der Landkarte. Deuten Sie jetzt mit dem Mauszeiger exakt auf den Flughafen und drücken dabei die Taste »D«. Nun wird die Kartendarstellung geschlossen und der Autopilot (Taste »A«) bringt Sie an Ihren neuen Bestimmungsort. Die Höhe, in der man jetzt fliegt, ist die gleiche wie zum Zeitpunkt, als Sie den Autopilot eingeschaltet haben.

Ein Problem besteht darin, daß sich manche Gegner nicht so einfach abschütteln lassen. Wenn gerade keine Wolke zum Verstecken in der Nähe ist, kann Ihnen das für einmalrige Flugzeuge fast norren-scher Split-S-Manöver helfen. Neben den anderen im Handbuch beschriebenen Kunstflugmanövern, sind folgende Defensivmanöver hilfreich: Sitzen Sie in einem langsamen Flugzeug und ein schneller Angreifer nähert sich von hinten, ist das Scherenmanöver die richtige Wahl. Wenn der Gegner nahe genug gekommen ist, machen Sie eine Reihe von engen Kehren, die Ihnen (durch seinen Fahrtrichtungswechsel weniger beweglichen Gegner) bei richtiger Zeiteinteilung vor ihr Vorteil bringen. Von oben gesehen mocht es den Eindruck, als ob man Schlangenlinien durch die Luft fliegen würde, und funktionieren kann das Manöver natürlich nur, wenn sich Ihr Kontrahent überhaupt auf solch eine Kurbelei einläßt.

Steuert man eine Maschine mit leistungsstarkem Motor (z.B. P-38J) und ein Angreifer schwenkt gerade hinter Ihnen ein, fliegen Sie eine »Kerze«. Das heißt, Sie reißen das Flugzeug mit voller Motorleistung fast senkrecht nach oben. Dabei sollte versucht werden, den Gegner mit F2 beziehungsweise F6 im Auge zu behalten. Ein unerfahrener Computerpilot fliegt vielleicht einfach unter Ihnen durch, und Sie kommen durch schnelles Senken der Flugzeugnase selbst in eine gute Schußposition.

Doch selbst das geschickteste Ausweichmanöver ist in manchen Situationen vergebens, und der Gegner erreicht die entscheidenden Treffer. Abfallender Öldruck oder ausfallender Treibstoffsignalisieren das vorzeitige Ende der Mission, falls der Pilot nicht sogar selbst getroffen wird. Vorausgesetzt, Sie fliegen über





600 Meter und ihre Geschwindigkeit ist nicht zu hoch, stellt ein Fallschirmsprung häufig die letzte Rettung dar, wenn man sich über freudlichem Gebiet befindet. Ein Leck im Treibstoffsystem (selbstdichtende, unterteilte Tanks kennt die Simulation leider nicht) läßt Ihnen eine gewisse Galgenfrist, die für eine Notlandung genutzt werden kann. Da die AOE-Landschaft größtenteils völlig flach ist, dürfte es dabei keine besonderen Probleme geben, und Ihre Maschine wird nicht als Verlust abgeschrieben.

Selbst bei ausgefallenem Motor ist eine sichere Landung möglich, aber Sie müssen wesentlich steiler als sonst anfliegen und die Nase des Flugzeuges erst im letzten Moment hochnehmen. In den Karrieremissionen kann auch ohne Beschußschäden der Fall eintreten, daß der Treibstoff knapp wird. Um diesen einzusparen, reduziert man einfach die Motorleistung, bevor der Autopilot benutzt wird. Ein Wert von 70 Prozent ergibt eine wirtschaftliche Reisegeschwindigkeit, doch wenn es wirklich eng wird, müssen Sie auf 50 Prozent heruntergehen.

## Gut gezielt ist halb getroffen

Bisher war immer nur von Rückzug und Ausweichen die Rede, aber die beste Verteidigung ist bekanntlich der Angriff. Doch die günstigste Schußposition nutzt Ihnen nichts, wenn Sie im Umgang mit den Geschützen nicht geschult sind. Kleinkalibrige Maschinengewehre (z.B. Kaliber 0,303) sind aufgrund ihrer geringen Durchdringung nur gegen Jagdflugzeuge effektiv. Ihr einziger Vorteil gegenüber den Kanonen ist ihr geringeres Eingeborgewicht und die größere Feuergeschwindigkeit. Die Maschinenkanonen dagegen eignen sich auch für die Zerstörung von schweren Bombern, kleineren Bodenzielen und leichtgebaute Booten. Besondere Übergrößen (siehe Bewaffnung der Mosquito XVIII) können sogar kleinen Schiffschaden zufügen. Größere Gebäude und stärkere Schiffe lassen sich jedoch nur mit Bomben oder Raketen ausschalten.

Der zweite wichtige Aspekt ist die Anordnung der Feuerwaffen im Flugzeug. Weit verbreitet ist die Tragflächenbewaffnung. Wie Ihnen schon aufgefallen sein wird, sind die Bordwaffen in diesem Fall auf einen bestimmten Punkt vor dem Flugzeug justiert. Wenn Ihre Maschinengewehrsolen maximale Wirkung zeigen sollen, ist es ausgesprochen wichtig, daß sich das feindliche Flugzeug in exakt diesem Abstand befindet. Fliegen sie genau hinter ihrem Gegner, berühren die Flü-

gelspitzen des gegnerischen Jagdflugzeuges in diesem Moment die Visiermarkierung (z.B. ein Kreis). Sollte die Entfernung jedoch etwas größer oder kleiner sein, gelingen aufgrund der Streuwirkung dieser Waffenanordnung wahrscheinlich trotzdem ein paar Treffer. Anders verhält es sich bei Maschinenwaffen, die synchronisiert durch den Propeller feuern oder deren Mündung in die Propellerarme eingebaut ist. Die Geschosse dieser Waffen haben eine parabolische Flugbahn, weshalb sich Jäger mit dieser Anordnung viel besser für Frontalangriffe eignen. Abgesehen davon, daß alle Geschütze nur eine begrenzte Reichweite haben, spielt die Justierung dieser Waffen aber anscheinend auch eine Rolle.

Da grundsätzlich alle Geschosse wegen der Schwerkraft eine leicht gekrümmte Flugbahn haben, sollte man bei Jagdflugzeugen, die aufgrund eines größeren Abstandes die Zielineinrichtung nicht ausfüllen, abhängig von der Entfernung einen Punkt anvisieren, der mehr oder weniger über dem Flugzeugzentrum liegt. Logischerweise zielt man bei Jagdflugzeugen, deren Spannweite breiter als die Zielineinrichtung erscheint, und die damit die ideale Schußentfernung bereits unterschritten haben, auf einen Punkt etwas unterhalb der Flugzeugmitte. Für die Abmessungen der größeren Bomber müssen Sie sich natürlich andere Markierungen auf dem Visier suchen, um die Entfernung korrekt einzuschätzen.

Die Hinweise gelten nur für Ziellflugzeuge, die stur geradeflugen und exakt ihre Höhe beibehalten. Wie Sie sich wohl erinnern werden, hat ein Flugzeug aber auch im unbeflügelten Gradausflug die Tendenz, seine Höhe zu verändern. Entschließt sich der gegnerische Computerpilot sogar zum Fliegen eines Ausweichmanövers, dann ver helfen Ihnen nur noch das Schießen mit Vorhalt und ein wenig Glück zu einer realistischen Trefferchance.



Was tun?  
Der Gegner hat sich am Heck festgesetzt.

Bei einer feindlichen Maschine im Steigflug zielt man über das Flugzeug. Je schneller es steigt und je weiter es weg ist, desto mehr. Befindet sich die Maschine im Sink- oder Sturzflug, zielt man dementsprechend unter das Flugzeug. Der Seitenvorhalt ist im Kurvenkampf von außerordentlicher Bedeutung: Je größer die Geschwindigkeit und Entfernung des Zielflugzeuges und je größer ihr Schußwinkel (0 bis 90 Grad, siehe AOE-Spielbeschreibung) in Relation zum Gegner ist, desto weiter müssen Sie in seine Flugrichtung vorhalten.

Der Abschluß von schweren Bombern stellt eine besondere Herausforderung dar, denn besonders die B-17 und B-24 können eine Menge einstecken. Die empfindlichsten Teile von mehrmotorigen Flugzeugen sind, vom Cockpitbereich einmal abgesehen, die Motoren. Es lohnt sich also, die Triebwerke gezielt unter Feuer zu nehmen. Wenn die Mehrzahl der Motoren ausgefallen ist, stürzt die Maschine zwangsläufig ab, und ihr Abschluß wird bestiftigt. In AOE wurde diese wich-



Das Ende  
einer  
Pilotenkarriere





Die Außenansicht kann sehr aufschlussreich sein: von rechts nähern sich die feindlichen Flieger.

lige Einzelheit endlich überzeugend verwirklicht, denn wie sie aus der Nähe beobachten können, fängt ein direkt getroffener Motor tatsächlich Feuer oder qualmt zumindest.

## Taktik

Nach der Erörterung der grundlegenden »handwerklichen« Fertigkeiten des Piloten drängt sich nun die Frage auf, wie und unter welchen Bedingungen man überhaupt Luftkämpfe bestreitet.

Ist man dem Gegner zahlen- und leistungsmäßig klar unterlegen, ohne einen situationsbedingten Vorteil wie z.B. erheblich größere Flughöhe und die Sonne im Rücken (Überraschungsangriffe funktionieren wirklich! Wegen des vorgegebenen Missionsaufbaus ergibt sich jedoch nur selten Gelegenheit dazu) zu besitzen, ist es vernünftig, einem Kampf aus dem Weg zu gehen. Notürlich sind wendige Flugzeuge mit kleinem Kurvenradius dabei im Vorteil, aber auch in einer etwas schwerfälligeren Maschine kann man durchaus mithalten. Allerdings muß man dazu ein paar Kniffe kennen.

Dem manövrierfähigeren Flugzeug fällt es beim Dogfight in einer horizontalen Ebene leicht, ihr Flugzeug vor seine Waffen zu bekommen. Es kurvt Sie einfach aus, und der gegnerische Pilot muß dann nur noch den richtigen Vorhaltewinkel kennen. Um dies zu vermeiden, ziehen Sie Ihr Flugzeug beim Kurven gleichzeitig nach oben, gewinnen so an Höhe und lassen sich rechtzeitig vor dem Überziehen, wenn Ihre Flügel senkrecht zum Horizont stehen, unter Einsatz des Seitenruders in den Kurvenradius ihres Gegners fallen. Ausreichende Anfangsgeschwindigkeit vorausgesetzt, sollten Sie den wegwirkenden Kontrahenten



Das fliegerische Können entscheidet über Leben und Tod

zumindest kurzfristig ins Schußfeld bekommen.

Wenn Sie sehr schnell fliegen und mit einem langsamen Gegner kurven wollen, hilft Ihnen vielleicht ein richtiges Ja-Jo-Manöver weiter. In diesem

Fall steigen Sie zuerst steiler als oben beschrieben, stellen Ihr Flugzeug am höchsten Punkt der Flugbahn fast auf den Kopf und ziehen es dann mit Hilfe des Höhenruders in den Kurvenradius der Feindmaschine.

Bei Flugzeugen mit vergleichbarer Wendigkeit können sie sich einen kleinen Vorteil verschaffen, indem sie während des Kurvens die Motorleistung etwas zurücknehmen und die Landeklappen halb ausfahren. Dadurch wird der Kurvenradius enger, ohne daß man viel an Höhe verliert oder gar ins Trudeln kommt. Wie immer sollten Sie Ihren Gegner auch beim Kurvenflug im Blick behalten. Verschwindet er beim Kurven mit starker Schräglage aus der Gradeaussicht, finden man ihn mit der Funktionstaste F5 (Blick schräg nach oben) meistens wieder. Wenn gegenwärtig keine unmittelbare Gefahr droht, verschafft man sich mit einer vordefinierten Außenansicht häufig am schnellsten die nötige Übersicht.

Zu diesem Zweck hoben Sie selbstverständlich die zwei wichtigsten Blickrichtungen mit der Tastenkombination CTRL-F1 und CTRL-F2 abgespeichert. Eine Kameroperspektive sollte Ihr Flugzeug aus kurzer Entfernung von vorne und etwas unterhalb zeigen, um den ganzen hinteren Luftraum mit einem Blick zu erfassen. Ein anderer Blickwinkel zeigt Ihr Gefährtes aus einiger Entfernung von hinten und schräg oben, um den Bereich vor und unter Ihnen einzusehen. Abgerufen werden die Ansichten nun mit ALT-F1, ALT-F2 oder sonstigen Funktionstasten, die Sie nach begehren hoben. Neben dem Kurvenkampf und Überraschungsalacken gibt es noch eine weitere Möglichkeit, gegnerische Flieger zu besiegen.

Vorausgesetzt, Sie sitzen in einem deutlich schnelleren Flugzeug, kann das sogenannte »Hit and Run«-Verfahren angewendet werden. Wenn Ihr Gegner kei-

nen Höhenvorteil besitzt, fliegen Sie bei günstiger Gelegenheit einfach solange von ihm weg, bis Sie gefahrlos eine Kehrtwende durchführen und Ihre Maschine auf ihn ausrichten können. In dieser Situation kommt es dann regelmäßig zu einem riskanten Kopf-an-Kopf-Duell, das Sie aufgrund ihrer größeren Zielgenauigkeit und Feu-

erkraft hoffentlich gewinnen werden.

Wenn man auf Kollisionskurs ist, sollte man in etwas größerer Höhe fliegen als der Gegner. Dies macht zwar einen kleinen Vorhaltewinkel nötig (unter die gegnerische Flugzeugnase zielen!), aber Sie können so die Entfernung besser einschätzen und die Wahrscheinlichkeit, Treffer einzustecken, ist auch geringer. Sobald Sie in Reichweite sind, fliegen Sie mit Höchstgeschwindigkeit und feuern aus allen Rohren, weichen aber rechtzeitig aus, um einen Zusammenstoß zu vermeiden. Für den Fall, daß Sie sich im Kurvenkampf keine Chance ausrechnen, kann diese etwas Geduld erfordernde Taktik öfters wiederholt werden. Selbst Piloten, die dieses Verfahren gut beherrschen, ist ein Frontalangriff gegen ein feindliches Fliegeras nicht unbedingt zu empfehlen. Sollten Sie getroffen werden, zieht Ihre Maschine häufig eine Rauchfahne hinter sich her. In diesem Fall kann das Flugzeug aufgrund eines Triebwerkschadens seine Maximalgeschwindigkeit nicht mehr erreichen.

Doch nicht nur von Feindflugzeugen droht Gefahr, auch die Bodenabwehr stellt in AOE eine ernste Bedrohung dar. Maschinengewehre, die auf Fahrzeugen und Gebäuden postiert sind, können auf kurze Entfernung sehr unangenehm sein. Die mittlere Flak dagegen feuert Granaten auf jeden Gegner, der über 100 Meter fliegt. Die Geschützstellungen der mittleren Flak können, soweit sichtbar, mit Bordwaffen bekämpft werden. Über 2000 Meter sind Sie vor explodierenden Flakgranaten sicher, denn schwere Flakkanonen mit großer Reichweite, die z.B. hochfliegende Bomber gefährden könnten, sucht man im Spiel vergebens. Ihre beste Chance, den Geschossen der Flak zu entgehen, liegt in der Schnelligkeit Ihrer Maschine und regelmäßigen Kurswechseln.

Daneben gibt es natürlich noch die Möglichkeit, den Bodenobjekten, die von Flakstellungen beschützt werden, auszuweichen oder den Herkunftsort des Beschusses (z.B. Schiffe, Panzer, Primärziele von militärischen Anlagen) auszuschalten. Für die Beseitigung größerer Zielobjekte (z.B. Flugzeughangars, Vorratsgebäude, Bunker) müssen Sie Bomben oder 5-Zoll-Raketen einsetzen. (fs)

# RAN AN DIE PREISE!

## 2 Spiele nach Wahl

für DM 69,- (aus Nr. 1-12)

### 1 Adventure Pack



Das neue Spitzen-Spiele-Paket ist da: Railroad Tycoon + Chuck Yeager's F17 2.0 + Contraption Zack + D/Generation + Red Storm Rising für zusammen schlappe

**DM 49,-**

(3,5) 000512

### 2 Lemmings II



Denkspiel: Lemmings sehen nicht nach links und rechts. Lemmings machen vor keinem Abgrund halt. Lemmings fürchten weder Tod noch Teufel - Retten Sie die armen Kerle vor

**DM 39,-**

den Aussterben (dt.; 5,25) 000371

### 4 Robin Hood



Adventure: Übernehmen Sie die Rolle von Robin Hood, entgehen Sie den Häschem, scharfen Sie Gefahren um sich und zehren Sie in den Kampf (Atl. dt.; 3,5)

**DM 39,-**

000522

### 6 250 VGA Power Games



250 Spieltitel aus den Bereichen: Action, Strategie, Adventure, Jump and Run.

**DM 39,-**

000559

### 8 Chessmaster 3000

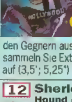


Der Klassiker unter den Schachspielen jetzt auf CD-ROM - für Anfänger und Meister.

**DM 39,-**

000549

### 10 Volfied + Les Manley



Krimi: In Hollywood verschwinden immer mehr Filmstars - kann Les Manley die Verbrechensserie aufklären? (kompl. dt.; 3,5) **Geschicklichkeit:** Kraisien Sie mit Ihrem Rauschspiel Spielfeld flachen ein, weichen Sie

den Gegnern aus und sammeln Sie Extras auf (3,5; 5,25) **DM 49,-**

00102

### 12 Sherlock Holmes - Hound of the Baskervilles

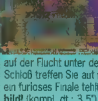


Krimi: Stellen Sie Ihren kriminalistischen Schachplan unter Beweis - Lösen Sie die geheimnisvollen Mordfälle von Sherlock Holmes.

**DM 39,-**

000149

### 3 Yo! Joe!



Action: Die Grat-Sprayer Joe und Nat im Kampf gegen Schurken - auf der Flucht unter der Stadt und in einem Schloß treffen Sie auf unzählige Gegner, und ein furioses Finale fehlt auch nicht. **Mit Bügelbild!** (kompl. dt.; 3,5)

**DM 39,-**

000302

### 5 Speed Racer

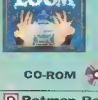


Rennspiel: Raube Sitten auf der Rennstrecke: Rempeln hier, ein Feuerchen da, auf gemischt bis zum letzten Federben mahnen Sie die Konkurrenz nieder. **Mit Audio-CD.** (Atl. dt.; 3,5)

**DM 39,-**

000562

### 7 Loom

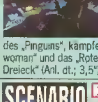


Das absolute Fantasy-Adventure nach dem Fährtn von George Lukas.

**DM 39,-**

000539

### 9 Batman Returns



Adventure: Alarm in Gotham-City: Retten Sie die Stadt zusammen mit Batman vor der eiskalten Verschwörung des 'Pinguins', kämpfen Sie gegen 'Cat woman' und das 'Rote Dreieck' (Atl. dt.; 3,5)

**DM 39,-**

000502

### SCENARIO

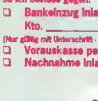


Strategie: Gewinnen Sie den ersten Weltkrieg durch überlegtes Vorgehen - Wirtschaft, Finanzen, Industrie, Politik, Armee, Transportwege. Weiter u.v.m. sollten Sie bei Ihrer Planung berücksichtigen (kompl. dt.; 3,5)

**DM 29,-**

000312

### 11 Szenario



Strategie: Gewinnen Sie den ersten Weltkrieg durch überlegtes Vorgehen - Wirtschaft, Finanzen, Industrie, Politik, Armee, Transportwege. Weiter u.v.m. sollten Sie bei Ihrer Planung berücksichtigen (kompl. dt.; 3,5)

**DM 29,-**

000312

### 13 Type Shop



Sie erhalten 500 hochwertige Schriften als Bitstream-Zeichensätze. Als TrueType und PostScript unverschlüsselt und sofort einsetzbar. Extra: 'Min-MakeUp' für Ihre vielseitigen Spezialeffekte.

**DM 99,-**

000479

### 14 Marco Polo Reiseplaner



Marco Polo errechnet blitzartig den schnellsten und/oder kürzesten Weg von A nach B mit detaillierter Wegbeschreibung und Karte - natürlich auch zur Druckausgabe!

**DM 99,-**

000486

### 15 MS Flugsimulator 5.0 + Navigator 5.0



Navigator - der Copilot für MS FS 5 - Planen Sie Ihre Flüge individuell mit Flugplanberechnung, Wettergenerator u. v. a. (kompl. dt.; 3,5; für Windows).

**DM 89,-**

DM 139,-

**DM 199,-**

000571

### 16 PC Stylus



Vorbei sind die Tage, als eine Maus nur eine Maus war. Nur mit Kugelschreiber wäre die Maus-Eingabe noch leichter. - MS-Maus-kompatibel; kompl. dt. (mit Tasche und Halter)

**DM 99,-**

000522

### 18 Garfield Bildschirmschoner



Typisch Garfield: Frech, fett, faul & filosofisch. Schauen Sie über Ihren Bildschirm und gibt wie immer seinen Senf dazu.

**DM 99,-**

000386

### 19 Turbo Anti-Virus



Die aktuellste Version eines der bekanntesten Antivirenprogramme (kompl. dt.; 3,5)

**DM 69,-**

000352

### 20 Windows Draw 3.1



Das einzigartige Zeichenprogramm von Micrografix zum Gestalten von Grafiken (kompl. dt.; 3,5; für Windows)

**DM 99,-**

000726

### 15a



15a 15a + 15b

**DM 99,-**

000726

### 18



18 18 18

**DM 99,-**

000726

### 19



19 19 19

**DM 99,-**

000726

### 20



20 20 20

**DM 99,-**

000726

### 21



21 21 21

**DM 99,-**

000726

### 22



22 22 22

**DM 99,-**

000726

### 23



23 23 23

**DM 99,-**

000726

### 24



24 24 24

**DM 99,-**

000726

### 25



25 25 25

**DM 99,-**

000726

### 26



26 26 26

**DM 99,-**

000726

### 27



27 27 27

**DM 99,-**

000726

### 28



28 28 28

**DM 99,-**

000726

### 29



29 29 29

**DM 99,-**

000726

### 30



30 30 30

**DM 99,-**

000726

### 31



31 31 31

**DM 99,-**

000726

### 32



32 32 32

**DM 99,-**

000726

### 33



33 33 33

**DM 99,-**

000726

### 34



34 34 34

**DM 99,-**

000726

### 35



35 35 35

**DM 99,-**

000726

### 36



36 36 36

**DM 99,-**

000726

### 37



37 37 37

**DM 99,-**

000726

### 38



38 38 38

**DM 99,-**

000726

### 39



39 39 39

**DM 99,-**

000726

### 40



40 40 40

**DM 99,-**

000726

### 41



41 41 41

**DM 99,-**

000726

### 42



42 42 42

**DM 99,-**

000726

### 43



43 43 43

**DM 99,-**

000726

### 44



44 44 44

**DM 99,-**

000726

### 45



45 45 45

**DM 99,-**

000726

### 46



46 46 46

**DM 99,-**

000726

### 47



47 47 47

**DM 99,-**

# KLEIN & FEIN

## NOMAD

Wollen Sie bei »Nomad« mit einem Schuß doppelt soviel Schaden beim Gegner anrichten wie gewohnt? Elmar Schraml aus Dingolfing hat den Trick herausgefunden. Halten Sie während des Fluges die »Alt«-Taste gedrückt und geben Sie »FIGHTERBOOOH« ein.

## MASTER OF ORION

Einige nützliche Tips zu »Master of Orion« hat Marc André Schlichenmaier aus Mötzingen auf Lager. Er empfiehlt, am Anfang die Forschung nicht zu vernachlässigen, sondern stark zu fördern. Anstatt von Allzweckraumschiffen sollten Sie lieber Spezialmodelle bauen. Da kleine Raumschiffe schneller abgeschossen werden können, sind sie für Gefächte ungeeignet. Den Planeten Orion kann man erst besiedeln, wenn das Raumschiff im Orbit abgeschossen wurde. Dazu sind möglichst viele eigene Schiffe nötig, da der Gegner viele Treffer einstecken kann. Wichtig ist, viele Verbündete gegen einen Feind zu



gewinnen. Tributzahlungen und Handelsverträge fördern die Beziehungen zu einem Volk und erhöhen die Chance, einen Nichtangriffspakt oder eine Allianz zu schließen. Deswegen ist auch vom Einsatz von Biowaffen abzuraten, da diese die Beziehungen zu allen Völkern verschlechtern. Wer das Finale bei Master Of Orion trotzdem noch nie gesehen hat, sollte einmal den Cheat von Niels Nellissen aus Belp in der Schweiz ausprobieren. Geben Sie vor dem Start des Spiels in der DOS Ebene »ORION ORION NAME« ein. Für »NAME« können Sie Ihren Namen eingeben, der dann in der Endsequenz gezeigt wird.

## CHRISTOPH KOLUMBUS

Für alle großen und kleinen Entdecker haben Bernd Beckanert und René Hoffmann die richtigen HEX-



Codes zu »Christoph Columbus« ausgetüftelt. Bevor Sie jedoch mit einem Diskeditor in See stechen, sollten Sie die zu bearbeitende Datei »Saver« sichern. Für ewige Schiffsrüchre Ihrer Festplatte übernehmen wir natürlich keine Garantie!

In der ersten Zeile des gespeicherten Spielstands steht der Schiffsname, in der zweiten Zeile die Daten des

Schiffs. Spalte 0 bezeichnet den Schiffstyp: Karavelle (00), Karacke (01), Galeone (02), Kriegsgaleone (03) und Handels-galeone (04).

In der zweiten Spalte stehen die Entdecker: Christoph Columbus (00), Vasco da Gama (01), Le Maire (02), James Cook (03) und Bougainville

(04). Spalte vier bezeichnet die Besatzung, Spalte sechs die Anzahl der Kanonen, die Spalten acht und A die Takelage und den Rumpf (der Wert 64 entspricht 100 Prozent). In der Spalte C stehen die Bewegungspunkte (FF entspricht 255). In der dritten Zeile sollen die Koordinaten des Heimathafens stehen. In den Spalten null, zwei, vier, sechs und acht sollen Sie die Werte eines Schiffs nehmen, das bereits im Heimathafen liegt, da die Werte je nach Entdecker verschieden sind.

## BATTLE ISLE 2

Das größte Problem beim Strategie-Knaller »Battle Isle 2« ist der Energie- und Materialhaushalt. Mit einem Hex Editor und den Tips von Nils Janning aus Senden bewaffnet können Sie sich folgendermaßen leicht Aludinium oder Energie beschaffen:

- Zuerst notiert man sich den momentanen Energiepegel. Er sollte möglichst größer als Null sein, sonst wird die Suche im Hex Editor schwierig.
- Öffnen Sie jedes Ihrer Gebäude, das Sie aufpöhlen wollen und notieren Sie sich die Werte für vorhandenes Material (M), Energiezufluß (E+) und Materialzufluß (M+).
- Am besten speichert man die Karte zweimal, falls beim Editieren der Spielstand verunzucht wird.
- Mit einem Hex Editor öffnet man den Spielstand. Der erste heißt »SAVE0000.DAT«, der zweite »SAVE0001.DAT« und so weiter.
- Nun müssen Sie mit einem ASCII-Hex-Konverter die Energiemenge und die anderen Werte in die hexadezimale Schreibweise umändern, falls die Werte über neun liegen.
- Die Werte sind prinzipiell folgendermaßen aufgebaut:

Byte-Nummer:

01	02	03	04	05	06
0C	00	07	00	05	02
Energie1	Energie2	Material1	Material2	Material3	Energie+

Im Beispiel hat das Hauptquartier die Energiemenge zwölf (= 0C hexadezimal), einen Materialvorrat von sieben und einen Materialzuwachs von fünf sowie einen Energiezuwachs von zwei.

- Die Bytes eins und zwei dürfen Sie hier nicht ändern, die anderen Werte aber nach Lust und Laune. Die Bytes zwei und vier stehen übrigens für Werte über 255.
- Es geht auch einfacher: an Adresse 5Bh findet man den Energiewert (in unserem Beispiel 0C), das nachfolgende Byte steht für Werte über 255. An Position 5A und 5B sind die Energiemenge des Gegners. So können Sie Ihre Energie kräftig pushen und den Gegner auf dem Trockenen sitzen lassen!

## ALONE IN THE DARK 2

Würden Sie auch gerne hinter die verschlossenen Türen in »Alone in the Dark 2« gehen? Mit dem Tip von Curt Cramer aus Grünwald kein Problem. Wenn man vor einer verschlossenen Tür steht, benutzt man den Stock mit dem Degen und stößt zu (Leertaste und Cursor hoch). Schon steht Held Edward hinter der Tür. (fs)





## It's in the mix

Ich habe mir für meine Soundblaster 16-Karte einen Waveblaster dazugekauft. Allerdings habe ich den Eindruck, daß bei einigen Spielen (Strike Commander und Ultima 8) die Hauptmelodie nur sehr leise wiedergegeben wird, während Hintergrundgeräusche besonders laut sind und diese völlig überlagern.

(Wolfgang Arndt, Frankfurt)

Das klingt ganz so, als sei der »Mixer« der Soundkarte falsch eingestellt. Wie bei einem Profi-Mischpult werden in der Soundkarte die Klänge von CD, Midi, FM-Chip und Sprachsamples zusammen gemischt; dabei ist die Lautstärke für jedes Element individuell einstellbar. Offensichtlich ist hier die Midi-Lautstärke viel zu leise gedreht. Am besten rufen Sie das Programm SB16MIX auf und stellen die Lautstärken neu ein.

## Doppelt macht schneller?

Kann man auch zwei Grafikkarten in einen PC einbauen? Bringt das Geschwindigkeitsvorteile?

(Bartholomäus Lomek, Bocholt)

Tatsächlich kann man mehrere Grafikkarten in einen PC einbauen. Allerdings können nicht zwei VGA-Karten gleichzeitig betrieben werden. Eine VGA-Karte läßt sich aber parallel zu einer Hercules-Karte (Schwarz/Weiß, benutzen viele Programmierer zum »Debuggen«) oder einer High-End-DTP-Karte (superhohe Auflösung bei 16 Millionen Farben, beispielsweise Targa-Karten) betreiben. Spiele werden durch diese Karten aber langsamer, da sie den »Bus« des PC bremsen.

## Soundblaster vs. Mitsumi

Ich habe in meinen PC ein Mitsumi FX-001D-Laufwerk einbauen lassen, dessen Interface sich aber anscheinend nicht mit meiner Soundblaster Pro verträgt. Die Vobis-Techniker schlossen das Mitsumi direkt an die Soundblaster Pro an, aber jetzt ist es wesentlich langsamer. Auch der Händler, von dem ich den PC habe, weiß nicht weiter und stellt mich nur vor die Alternative Mitsumi-Interface ODER Soundblaster Pro. Wie kann ich das Problem dennoch reibungslos lösen?

(Jan Börner, Wittenberge)

Also ohne den PC aufgeschraubt auf dem Schreibtisch zu haben, können auch wir Technik-Treffler das Problem nicht per Ferndiagnose lösen. Nur eines ist uns klar: Eigentlich muß es gehen. Bei Mitsumi-Laufwerken liegen grundsätzlich zwei Treiberprogramme bei: Eines arbeitet mit DMAs, eines ohne DMAs. In beiden Modi ist das Laufwerk praktisch gleich schnell; die meisten Spiele sollten nicht den geringsten Unter-

# TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

Tips und Tricks rund um den PC

schied zeigen. Und der Treiber ohne DMA müßte in jedem Fall laufen. Ansonsten gilt nur die alte Regel: Das CD-ROM muß andere DMAs, IRQs und Adressen haben als der Soundblaster. Dann sollte eigentlich alles funktionieren – die selbsternannten Fachmänner bei den beiden Händlern haben wohl offensichtlich nicht tief

genug in den PC geguckt oder Anleitungen studiert.

## Die Media FX macht nix

Die Media FX von Spea ist ja eigentlich eine 16-Bit-Soundkarte, kennt aber nur einen 8-Bit-Soundblaster-Modus. Auf welche Adressen soll ich die Karte einstellen, damit DOS-Spiele den 16-Bit-Sound ausnutzen können? Oder muß ich mich mit 8-Bit-Sound begnügen? Außerdem kommen viele Spiele mit General Midi und Sprachausgabe gleichzeitig nicht klar. Bringt es etwas, meine alte Soundblaster Pro wieder einzubauen? Eine letzte Frage betrifft General Midi: Gibt dieser Standard jedes Midi-File mit den richtigen Instrumenten wieder, auch wenn es nicht für GM geschrieben wurde?

(Michael Schaefer, Königswinter)

Die Spea Media FX durchlief mehrere »Mutationen« – unser »offizielles« Testmuster war ganz anders aufgebaut, als jene Karten die später auf den Markt kamen. Statt einer Hardware gibt es nun eine billigere Software-Emulation der Soundblaster-Funktionen, die tatsächlich bei vielen Spielen nicht funktioniert. Der 16-Bit-Sound ist übrigens nicht zu einer anderen Soundkarte kompatibel; in DOS muß man deswegen auf Spiele warten, die eine spezielle Spea-Soundtreiber haben (und da ist nicht ein einziges angekündigt), wenn es 16 Bit oder Stereo sein soll. Sollten Sie noch eine Soundblaster Pro besitzen: Wieder rein in den PC und die Spea nur noch als reine General-Midi-Karte verwenden; das klappt am besten (den Ausgang der Media FX dann per Kabel an den Line-In-Eingang des Soundblasters legen). Nur General-Midi-kompatible Songs werden auf einem GM-Soundboard richtig wiedergegeben. Songs, die für andere Synthesizer-Typen erstellt wurden (beispielsweise Roland MT-32, Yamaha DX-7, Korg M-1, etc.) erklingen fast immer mit falschen Instrumenten.

## Stotter-Sound

Mein Soundblaster 16 stottert bei praktisch jedem Spiel; nicht nur bei denen von CD-ROM, sondern auch bei vielen, die ich von der Festplatte aus spiele. Ich habe alle IRQs und DMAs einzeln durchprobiert – nichts zu machen. Einige Spiele bleiben sogar beim ersten Auftauchen eines Digisounds einfach stehen. Kann man da noch was retten?

(Roman Kelemen, Wien)

Das klingt ganz nach einem Konflikt zwischen Soundkarte und Festplatten-Controller oder einem PC mit defektem



DMA-Chip bzw. miserabel designtem DMA-Kanal (bei einigen billigen Local-Bus-Boards der Fall). Probieren Sie einen neuen Festplatten-Controller oder tauschen sie schlimmstenfalls die Hauptplatine aus – wir wollen aber auch nicht ausschließen, daß der Soundblaster kaputt ist.

## **Stottern, die zweite**

Ein ganz verrücktes Problem: Wenn ich ein Spiel auf meiner ersten Festplatte (Laufwerk C:) installiere, läuft es einwandfrei. Wenn ich aber was auf der zweiten Festplatte (Laufwerk D:) installiere, höre ich Echos, Stottern, Holpern, Knacksen – manchmal gibt es sogar Abstürze.

(Carola Jucknies, *Fahrenkrug*)

Dies ist der endgültige Beweis, daß Festplatten-Controller tatsächlich die Übeltäter sein können, wenn der Blaster hakt: Auch hier raten wir zu einem Austausch dieser Steckkarte. Offensichtlich ist die zweite Festplatte schneller und setzt den DMA-Chip gewaltig unter Druck, so daß der Digi-Sound, welcher ebenfalls per DMA abgearbeitet wird, nicht mehr mitkommt. Allerdings kann auch genauso der DMA-Transfer auf der Hauptplatine des PCs defekt sein; das merken Sie spätestens dann, wenn auch mehrmaliger Austausch des Festplatten-Controllers keine Besserung bringt.

## **Nullmodem – wie geht's?**

Ich habe einen 486 DX2/66 VLB und will diesen für ein zünftiges Spiel mit einem anderen PC per Nullmodem-Kabel verbinden. Reicht für den zweiten PC ein alter 286er vom Sperrmüll oder müssen die Computer exakt gleich schnell sein?

(Rainer Gärtner, *Kirchenlamitz*)

Faustregel für alle Nullmodem-Spieler: Die Grafik ist auf PC X höchstens genau so schnell, als säße ein einzelner Spieler an diesem PC. Bei einem Nullmodem-Autorennen wird der 286er nicht magisch schneller, nur weil er mit dem 486er verbunden ist; die Grafik wird weiterhin mit 286-Geschwindigkeit aufgebaut. Es ist sogar wahrscheinlich, daß der langsamere 286er das Spiel auf beiden Rechnern ausbremst. Da die meisten neuen guten Nullmodem-Spiele schon einen 386er voraussetzen, bleibt diese Restverwertung von Alt-PCs leider ein Wunschtraum. Andererseits müssen die beiden PCs nicht identisch sein: Ein 486DX2/50 und ein 386DX/33 vertragen sich prima, da die Programmierer wissen, daß meistens nicht zwei genau gleiche PCs verwendet werden. Allzu groß sollte der Unterschied zwischen den beiden PCs aber nicht sein, also beispielsweise ein Pentium gegen einen 386SX.

## **Falschfarben mit Tseng**

Ich habe aufgrund Eurer Empfehlung eine Local-Bus-Karte mit Tseng-W32-Chip gekauft. Jetzt sehe ich aber in vielen Programmen Falschfarben. Nur Windows leuchtet immer in den richtigen Farben. Was ist los?

(David Potetz, *St. Martin*)

Da hat der Hersteller der Hauptplatine ein wenig des Guten zuviel getan und den Bus derart »getunt«, daß die Tseng-Karte die Farbkommandos viel zu schnell bekommt. Lösung: In der Anleitung des PCs nachsehen, wie man per Software oder Hardware einen »Waitstate« für den Local Bus einschaltet – das sollte helfen. Wer eine ISA-Tseng-Karte mit solchen Problemen besitzt: Den AT-BUS-Takt auf 8 MHz setzen und gegebenenfalls einen Waitstate für den AT-BUS einschalten. Das geht leider von PC-Modell zu PC-Modell anders und kann hier nicht im Detail erklärt werden. Also hilft wieder nur der Blick ins Handbuch.

## **Viel zu langsam...**

Da habe ich nun einen Vesa-Local-Bus-PC, erreiche aber in Video-Benchmarks nur traurige Werte. Witzigerweise meinen die Norton Utilities auch, ich hätte nur einen ISA-Bus. Hat mich mein Händler betrogen? Zur Prüfung lege ich die Rechnung für meinen PC bei.

(Roland Hartmann, *Chur*)

Nach Studium der Rechnung können wir Sie beruhigen: Der PC ist offensichtlich ein Local-Bus-PC, aber die Grafikkarte nur eine normale ISA-Steckkarte. Sie kann also gar nicht das Local-Bus-Tempo ausnutzen. Nur der Austausch der Karte gegen eine echte Local-Bus-Karte hilft hier weiter. Auch dann werden die Norton Utilities »nur« einen ISA-Bus anzeigen; es gibt (bis auf eine Geschwindigkeitsmessung) für ein Programm keine Möglichkeit, zwischen den beiden Busarten zu unterscheiden. Die Benchmarks sollten aber deutlich schneller werden.

## **Graumporte und ihre Nachteile**

Ich habe bei einem Versandhändler das Spiel Sim City 2000 in der englischen Fassung erworben. Jetzt gibt es auch eine deutsche Version – aber wo bekomme ich die her, ohne nochmal den vollen Preis zu bezahlen? Eine Upgrade-Karte lag dem Spiel nicht bei.

(Franz Halver, *Lüdenscheidt*)

Wenn ein Händler ein Spiel nicht in Deutschland, sondern in England einkauft, erhält er es oft etwas preiswerter. Die begehrten »Upgrade«-Karten liegen aber nur den in Deutschland produzierten Paketen bei.

Man kann zwar versuchen, beim Herstellerselbst (in diesem Fall die deutsche Vertretung von Maxis bei Bomico) nach einem Upgrade zu fragen, aber für diese sogenannten »Graumporte« gibt es meistens keine Upgrades.

**Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns! Wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.**

**Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte senden Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückschläge mit.**



**Sie wollen Ihre Meinung über PC Payer loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum: Schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktions PC Payer, Gruber Str. 46 o, 85586 Poing.**

### Nicht reif für die Insel

Ihre Zeitschrift gefällt mir am besten, die Bewertungen sind am objektivsten. In der Regel lag ich mit den Programmen, die ich mir aufgrund Ihrer Bewertung gekauft hatte, richtig. Durch Ihre hohe Wertung von »Battle Isle 2« bin ich neugierig geworden und habe mir die CD-ROM-Version inklusive Update-Disk gekauft.

Mittlerweile muß ich sagen, daß Sie bei der Bewertung in Bezug auf den Spielspaß mit 84 Punkten völlig daneben liegen. Die versprochene lang anhaltende Motivation schlägt eher in Frust um. Am Anfang machte das Spiel wirklich Spaß und ließ mich nicht mehr los. Die ersten vier Karten waren gut spielbar. Der Frust kam mit der fünften. Die Komplexität und der Schwierigkeitsgrad sind sprunghaft gestiegen.

(Peter Bootz, Hilden)

*Ich persönlich fand die höheren Karten zwar schwierig, aber durchaus lösbar – durch aggressive Spielweise und fleißiges Aludium-Sammeln läßt sich der Computergegner schlagen. Von den Schwierigkeitsgraden (»Expert«, etc.) darf man sich nicht täuschen lassen: Hier werden verschiedene Regeln ein- und ausgeschaltet, aber nicht die Spielstärke des Computergegners verändert. Jedem kann man's halt nicht recht machen: Bei Blue Byte haben auch Leute angerufen, denen das Spiel zu einfach war!*

(la)

### Wir haben's schon immer gesagt

In einem alten Heft »Happy-Computer« von 1985 fand ich folgende Zeilen unter der Überschrift: »Was bringt die Zukunft?«

- Spiele, die immer mehr mit anderen Medien verknüpft werden. Beispiel: Laser Disks bringen den Film in den Computer. Auch im Bereich der ganz normalen Software sieht man das Verschmelzen der Medien: das Spiel zum Buch,

das Buch zum Spiel, das Spiel zum Film und inzwischen sogar der Film zum Spiel.

- Immer realistischere Simulationen mit besserer Grafik (Laser Disks) und realistischerem Sound (Digitalisierung von Tönen).

(Jörg Knitter, Neuhausen)

*Für eine neun Jahre alte Prognose gar nicht schlecht. Nur daß ausgerechnet die »Bürokristen« IBM-PC zur heißesten Spielmaschine mit CD-Software aufsteigen würde, haben die Happy-Computer-Redakteure wohl kaum einkalkuliert. (hl)*

### Die Rächer des WDR

Erstmal muß ich sagen, daß Eure Zeitschrift ausgezeichnet ist. Ist ja auch kein Wunder, da mit Lenhardt & Schneider alte Veteranen am Werke sind. Allerdings finde ich, daß Heinrich Lenhardt in Bezug auf das Thema »Computerspiele-TV« mit seiner Ausdrucksweise doch etwas vorsichtiger umgehen sollte. Er kann zwar, wenn es seiner Meinung entspricht, »dröseligen Zombies vom WDR« so benennen, die feine englische Art ist es jedoch nicht. Schließlich sind der WDR- und der auf Bayern 3 gesendete Computerclub die zur Zeit beiden einzigen interessanten Sendungen. Ich gebe

Euch den Tip, den pleite gegangenen Sender VOX aufzukaufen und eine eigene Sendung nach Euren Vorstellungen zu bringen. (Frank Marner, Wuppertal)

*Naja, von Literaturkritikern wird ja auch nicht erwartet, daß sie bessere Bücher schreiben können als ihre Opfer. Wir hätten ja gerne ein paar Millionen für einen kleinen TV-Sender hingelegt, aber unserem Geschäftsführer ergrauten diverse Barthaare angesichts dieser Vorstellung. (hl)*



Battle Isle 2: Jenseits aller Fairneß-Grenzen?

Ich lese Eure Zeitung, seit ich meinen Amiga auf dem Dachboden verstaubt habe und einen PC kaufte, und bin echt begeistert. Tolle Tests, die in der Regel auch mit meiner Meinung übereinstimmen, auch die informativen Wertungskästen gefallen mir. Außerdem findet man ein paar Hardware-Infos und -tips sowie etliche Seiten Tips für den verzweifeltsten Spieler.

Nun muß ich Eurem Artikel über Computersendungen im Fernsehen noch etwas hinzufügen. Ich kann nur unterstreichen, daß die beiden Sendungen bei RTL2 und Sat1 Schrott sind. Der Computerclub wurde meiner Meinung nach zu unrecht fertig gemacht, denn dort wird größtenteils Hardware vorgestellt, was ich auch mal interessant finde. Dann habe ich noch einen Computersendung-Tip für alle, die in Berlin und Umgebung wohnen: Sender »1A Brandenburg«, jeden Samstag von 17 bis 18 Uhr. Die Sendung heißt »Mega-Hit« und stellt Computerspiele vor. Zwar sind die Games nicht immer die neuesten, aber man sieht wenigstens mal bewegte Bilder und hört den Sound der Spiele.

(Matthias Gaus, Berlin)



Danke für Lob und Empfehlung. Vielleicht schicken uns die Kollegen aus Brandenburg mal ein Video zur Begutachtung. (hl)

### Einstellig... find' ich gut!

Die neue Ausgabe macht mir wieder richtig Lust, zu schreiben. PC Player hat sich in den nahezu anderthalb Jahren prächtig entwickelt. Die neuen Autoren, ganz besonders Jörg Langer, haben sich nahtlos ins hohe Niveau der Zeitschrift eingegliedert. Der immer superharte und objektive Stil hilft den Lesern, ihre sauer verdienten Hunderter in die richtigen Kanäle zu lenken. In diesem Sinne: Danke für den »Extremis«-Test, ich stand kurz vor dem Kauf.

Einen Gedanken zum Heftgestaltung möchte ich äußern. Wie wäre es mit einer Rubrik »Das aktuelle Spiel mit einstelliger Wertung« in genüßlich-ironischer Schreibe? Ein solcher Titel sollte sich problemlos monatlich finden lassen, so man sich in genügend tiefe Niederungen des Spielemarkts begibt. Die Bewertungen sind Meinung der Redaktion, das habe ich immer im Auge, und ich werde mich hüten, diese zu bemängeln. Aber sag' niemals nie: »Doom« ist eindeutig zu schlecht weggekommen. Die exzellente Programmleistung und der geniale Spielaufbau sind perfekt verzahnt. Der Preis ist sehr fair. Ich kenne einerseits Leute, die im »No Monster«-Modus die Gänge erforschen und andererseits Gruppen, die wöchentlich ihre ATs zusammentragen, um sich mit Ketensägen und Raketenwerfer auf den Pelz zu rücken (der Spielspaß ist hierbei wirklich unbefruchtet). Dieser Meilenstein hätte in die 90er-Ränge gehört!

Der Test zu Ravenloft gibt mir zu denken. Erleben wir den Tod solcher RPG-Hämmer wie Wizardry (in bewährter Feld- für-Feld-Bewegung)? Underworld ist für mich extraklasse, allerdings hat es kaum was mit dem traditionellen Spielprinzip zu tun. Ich würde mir z.B. blind Wizardry B kaufen (wenn es im Ruckel-Fortbewegungs-Modus wäre); allerdings ist mit diesem konkreten Titel wohl nicht zu rechnen, oder?

(Oliver Wruck, Essen)

Sir-Tech hat sich in der Tat noch nicht getraut, einen Termin für Wizardry B zu nennen. Daß es im Laufe dieses Jahrzehnts erscheint, halte ich aber für wahrscheinlich. Schließlich gibt es weltweit eine true Wizardry-Fangemeinde. Eine besonders herausgeputzte »Hall of Shame« mit den deftigsten Verissen wäre ein wenig arg destruktiv. Aber keine Sorge, Trash-Freunde werden in unserem Testteil ohnehin ründig. (hl)

### Aufstand der Avatars

Als ich die Ausgabe 6/94 Ihres Magazines las, war ich etwas enttäuscht, als ich sah, daß das meiner Meinung nach bisher beste Rollenspiel »Ultima B – Pagan« nur eine Wertung von 89 bekam. Beim Lesen der Zeilen, in denen das Speech Pack bloßgestellt wurde,

zweifelte ich an Ihrer Kompetenz. Eigentlich sollte das Spiel und nicht der (zugegeben überbeurteilte) Zusatz getestet werden. Dann überkam mich eine Welle von tiefschwarzen Emotionen, als ich von einem weiteren Aufguss nach dem 10. Teil las. Über Wiederholungen hat sich bei der weltweit beliebtesten Rollenspielreihe noch niemand beschwert. Ich habe meine eigene Umfrage zum Thema gemacht und bin nirgendwo auf Verständnis für die oben genannte Frechheit Ihrerseits gestoßen. Pagan ist meiner Meinung nach und nach Aussage von vielen meiner Freunde, Mitschüler und Bekannten jedenfalls spannender und grafisch sowie spieltechnisch besser als »Ultima Underworld II«. Ich hoffe jedenfalls, daß Origin noch lange weitermacht.

(Martin Bernier, Hohenhorst)

Eines vorweg: Unsere Kritik am Speech Pack hatte ebenso wenig Einfluß auf die Wertung von Ultima B wie die Packung oder der Verkaufspreis. Davon abgesehen sollte es langsam aufgefallen sein, daß PC-Player-Wertungen nach strengen Maßstäben vergeben werden: »89« ist nach unserer Meinung eine Spitzenwertung und mit Sicherheit keine »Frechheit«. Die Wertung versucht im übrigen, für den »Durchschnittspieler« aussagekräftig zu sein (und nicht nur für den fanatischen Ultima-Anbeter, in dessen Augen Pagan tatsächlich die absolute Verheißung darstellt). (la)

### Sag' mir, wo die Updates sind

- 1) Woher bekommt man, wenn nicht aus einer Mailbox (ich habe kein Modem), Updates und Patches (z.B. Indy Car Racing)?
- 2) Seit einigen Ausgaben der PC Player wird von verschiedenen Versandhändlern »Turrican 2« für PC und CD-ROM angeboten. Ist es dasselbe Spiel wie auf dem Amiga, oder ist es das angekündigte »Turrican 3«?
- 3) Könnt ihr mir einige Modem- bzw. Nullmodem-Spiele nennen?
- 4) Könnt Ihr den Wertungskasten nicht um folgende Punkte erweitern: »Netzwerke«, »Modem«, »Null-Modem«?

(Jörg Wagner, St. Leon-Roth)

- 1) Manchmal führen Anfragen beim Hersteller zum Erfolg (für Indy Car Racing wäre z.B. Virgin in Hamburg die Anlaufstelle). Größere Sammlungen mit Update-Patches packen wir außerdem auf jede Ausgabe unseres CD-ROM-Magazins CD Player.
- 2) Softgold will (seit geraumer Zeit) Turrican 2 für den PC umsetzen. Von Turrican 3 ist momentan noch nicht die Rede.

3 + 4) Bislang haben wir es im Test erwähnt, wenn ein Programm Modem- und Netzwerk-Modi unterstützt (Boris schwört immer noch auf das gute alte »Command HQ«). Sollten immer mehr Spiele in Zukunft diese Features bieten, werden wir sicher über eine entsprechende Erweiterung des Wertungskastens nachdenken.

### SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie entweder per Post oder per E-Mail schicken. Unsere Postadresse: Redaktion PC Player, DMV Verlag, Gruber Straße 46a, 85586 Poing. Unsere E-Mail-Adresse: Computer-Benutzer.mailen@fachmail.de (mit Komma), Benutzer anderer E-Mail-Systeme (Internet & Co.) erreichen uns auf 71333.2206@compuserve.com (mit Punkt!).

## ◆ CHICAGO IST DRIN

Nur 48 Stunden zwischen Messeschluß und Deadline... aber wir werden's schon richten. Schließlich steht ein Bericht über die **Sommer-CES** in Chicago auf dem Programm – aller Wahrscheinlichkeit nach die heißeste Entertainment-Messe des Jahres.

## ◆ EIN DSCHINN MACHT SINN

An Tips & Tricks wird auch nächsten Monat kein Mangel herrschen. Unter anderem lösen wir für Sie **Al-Qadim**, das topaktuelle Rollenspiel von SSI.

## ◆ NICHTS WIE HIN

... und wenn Ihnen die vier Wochen bis zur nächsten PC Player viel zu lange vorkommen, können Sie gerne am 30. Juni einen Zwischenstap am Kiask einlegen. Dann erscheint die 3. Ausgabe von **CD PLAYER** – wieder randvoll mit Tests und rund 600 MByte Software auf dem beiliegenden CD-ROM.

PC  
PLAYER

PC  
PLAYER

8/94

## ► ALLES NUR REKLAME

Immer mehr  
Marketing-Gelder

großer Firmen fließen in die Entwicklung neuer Spiele. Wenn die Schecks stimmen, designen Deutschlands beste Software-Entwickler auch gerne mal eine Auftragsarbeit für Zigarettenindustrie oder Bundeswehr. Die Debatte um Fluch und Segen von **Werbespielen** ist Thema eines Features in der nächsten PC Player. Wir präsentieren Lesermeinungen, ein handfestes Streitgespräch und stellen die interessantesten Promo-Programme vor.



Product Placement  
in PC-Spielen  
wird salonfähig

## ► MONDSÜCHTIG

Technik-Protz aus Salt Lake City: Die Mannen von Access Software wollen endlich Ihr Abenteuerspiel **Under a Killing Moon** vollenden. Der Software-Krimi füllt gleich drei CD-ROMS. Neben aufwendiger HiRes-Grafik kommen Videoanimationen mit Schauspielern wie Brian Keith zum Einsatz. Ob das Spiel hält, was die ausladende Optik verspricht, wollen wir nächsten Monat im Test klären. Außerdem auf der Warteliste: Fußball-Nachzügler **World Cup '94 USA** sowie das Ganoven-Strategie-spiel **Der Clou**.

Mörderisch gut oder Spiel-  
spaß-Killer? Der grafisch in-  
novative »Killing Moon« ist  
bald reif für unser Testlabor.



PC PLAYER  
8/94  
erscheint am  
13. Juli

All dies und viele weitere Spiele-  
tests, Tips, News und Features  
rund ums PC-Entertainment war-  
ten in vier Wochen auf Sie.



# FINAL

## Kanzler als Playtester

OK, wir geben es gerne zu: Das Nachrichtenmagazin »Der Spiegel« hat einen minimal besetzten Draht nach Bonn als unsere Redaktion. Die im »Spiegel« erschienene Meldung über unseren »Aufschwung Ost«-spielenden Bundeskanzler zitieren wir gerne. Bleibt nur noch die Frage, ob es für oder gegen die Handlungsfähigkeit unserer Regierung spricht, wenn die Beamten im Kanzleramt an solchen »schwerwiegenden Nachteilen« verzweifeln.

## Deutschstunde für Basic

In der Tabellenkalkulation »Excel 5.0« hat Microsoft doch tatsächlich die Programmiersprache Basic ins Deutsche übersetzt. Wer im deutschen Modus Programme schreiben will, darf beispielsweise anstelle von »FOR I = 1 TO 10, NEXT I« die Formulierung »FÜR I = 1 BIS 10, NÄCHSTE I« eingeben. Wer die speziellen Kommandos zur Excel-internen Programmierung nutzt, stößt auf Perlen wie »Bodenfläche.Urhebers«, »Teil-

## BEScheidenHEITS-Preis 1994

Die deutsche Computerspieelfirma Blue Byte erfreut uns nicht nur mit überdurchschnittlichen Programmen, sondern auch mit prägnanten Selbstbeweihräucherungen zu selbigen (gromotikolische Schwierigkeiten inklusive). Einige Zitate aus der Anleitung zu »Die Siedler« gefällig?

»Wos Sie hier in Henden halten, ist nicht lediglich die Anleitung zu einem Spiel. Es ist die Anleitung zu etwas, das ein Epos werden wird; etwas, das möglicherweise in den nächsten Monaten Ihr Leben und Ihre Freizeitgestaltung nochholtig zu verändern vermag.«

»Erstmalig ermöglichen wir es unseren Kunden teilzuhaben an einer Welt, die so komplex ist und voller liebenswerter Details steckt, daß man, ohne Übertreiben zu wollen, komplett in sie versinken wird. Die Siedler haben bislang das erreicht, was das Ziel der Softwarehersteller ist, seit es Computerspiele gibt.«

»Wir würden uns freuen, und sind uns dessen sicher, wenn Sie in Ihrem eigenen kleinen Reich die Ruhe finden, die Ihnen Ihr Alltag möglicherweise nicht bieten kann.«

streichBeschriftungen.VerknZahlenformat« oder (unser privater Liebling) »WurfSendung.Empfangen«. Als Notbremse darf man auch auf englische Programmierung (die der Zielgruppe wesentlich gefälliger sein sollte) umschalten – doch dann muß man im Blindflug operieren, da Hilfe-Datei und Anleitung sich auf die deutschen Ausdrücke beschränken.

## VUD doch ohne USK

Neulich erfuhren wir aus gut unterrichteten Quellen, wie es Anfang Mai auf einer Sitzung »Vereins der Unterhaltungssoftware Deutschland« (VUD) zum Thema »Altersfreigaben« zugeht. Um die Tauglichkeit einer »USK« (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) zu prüfen, durfte ein Gremium »anerkannter Jugendpsychologen« aus Berlin im April eine Reihe von Spielen testen. Vier Wochen und die erkleckliche Testgebühr von 1000 Mark pro Spiel später kamen die Berliner zu folgendem Ergebnis: Während Microprose-Kriegssimulationen problemlos das Siegel »ab 12« bekamen, wurde die friedliche Wirtschaftssimulation »Der Planer« erst »ab 16« eingestuft. Begründung: Das Spiel sei so kompliziert; jüngere Leute könnten die hochkomplexen wirtschaftlichen Zusammenhänge nicht verstehen.

Die Folge des Fiascos: Drei Tage nach diesem geheimen Meeting teilte uns der Pressesprecher des VUD per Fax mit, daß es in Deutschland keine USK geben wird, weil sowieso eine gesetzliche Regelung in Kraft treten wird, die den Vertrieb jugendgefährdender Software einschränkt. (bs)



Berliner Psychologen warnen: »Der Planer« gefährdet Jugendliche unter 16 Jahren!

**H**elmut Kohl, 64, Bundeskanzler, hilfschönmalder Software-Branche auf die Sprünge. Beim Üben mit dem Computerspiel »Aufschwung Ost« hätten seine Beamten zwar »gute bis sehr gute Ergebnisse« erreicht. Das Spiel, bei dem mit den Originalzahlen aus der DDR-Abschlußbilanz der Aufbau der neuen Länder simuliert werden kann, habe aber, so ließ der Kanzler den Hersteller wissen, einen »schwerwiegenden Nachteil«. Erst mit der Spielanweisung »Rücktritt der Bundesregierung« werde das Spielergebnis auch ausgewertet – eine Option, die den Beamten im Kanzleramt naturgemäß »sehr schwerfällt«. Wenn der Rücktritt, so der Verbesserungsvorschlag des Kanzlers, durch die Anweisung »Ende der Legislaturperiode« ersetzt werden würde, wäre das Spiel »auch für Mitglieder der Bundesregierung noch attraktiver«.

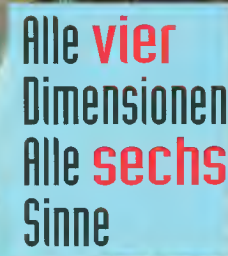
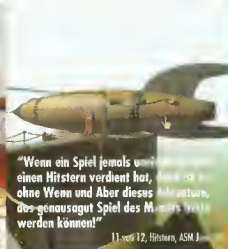
**Rodikole**  
Germanisierung:  
The Toblercol-  
olution Excel  
wants, that You  
in German  
write.

```
Sub VB_Solange_Nachste_Verwenden()  
Solange Nicht IstLeer(AktiveZelle.Wert)  
Mit AktiveZelle  
Wenn .Wert > 33 Dann  
    .Schriftart.Fett = Wahr  
    .Schriftart.Kursiv = Wahr  
Ende Wenn  
    .Versetzen(1; 0).Auswählen  
Ende Mit  
EndeSolange  
Ende Sub
```

## WITZ DES MONATS

**E**in Spiele-Programmierer stirbt und darf zur Auswahl Himmel und Hölle bezeichnen. Als er den Himmel betritt, erblickt er viele Wolken, auf denen Horre-spielende Engel ondächtig sitzen. In der Hölle angekommen findet er sich jedoch auf einem Strand wieder. Hier dröhnt eine Rock'n Roll-Band, Bikini-Schönheiten spielen Volleyball und mehrere Surfbretter liegen bereit. Als der Programmierer gefragt wird: »Nun, wo möchtest du den Rest der Ewigkeit verbringen?«, antwortet er »Natürlich in der Hölle, wo sonst?«.

**W**enige Augenblicke später findet sich er sich in einem Kessel mit kochendem Schwefel wieder. Mehrere Teufel piesocken den Spiele-Programmierer mit spitzen Dreizocks, die Temperatur ist unerträglich. »Holt«, brüllt er enträuscht, »Wo ist der Stand? Wo sind die Mädchen?«. Zwei Teufel blicken sich fragend an: »Strand? Der redet doch nicht etwa von unserer alten Beta-Version?«.



"Wenn ein Spiel jemals verdient hat, ohne Wenn und Aber dieses Abenteuer, das genauso gut Spiel des Monats sein werden könnte!"  
11. und 12. Hinzugef. ASM J

DD5-Urteil: "Ein Kleinod für Adventure-Puristen"  
9 von 10, Spiel des Monats, DOS emotional, Juli '94

"Grafik bei Myst ist atemberaubend und unglaublich detailliert." PC Games

Alle vier  
Dimensionen  
Alle sechs  
Sinne

Verlieren Sie sich in  
den Welten von Myst.

Dieses multi-dimensionale Abenteuer definiert  
die Grenzen des interaktiven Adventures neu.

Nur die CD ermöglicht diesen Grad an faszinierender  
grafischer Detailreue, fotorealistischen Landschaften  
und stimmungsvoller Sound-Unterstützung. All Ihre  
Sinne werden lebendig, wenn Sie sich auf den Weg  
machen, die unzähligen Rätsel von Myst zu lösen.  
Deutsches Ilendbuch. Auch für den Modintosh erhältlich.

**CYAN** **Bröderbund**  
Informations über Electronic Arts GmbH: Tel. 01 5122 1122 Fax: 01 5122 1122  
Vertriebsstellen von Cyan, Inc. Alle Rechte vorbehalten  
©Copyright 1994 Electronic Arts, Inc. and Cyan, Inc.

MYST

The Surreal Adventure  
That Will Become Your World

# himmelhochjauchzend- zutodebetrübt !

Top oder Flop ?

Wie's am Ende ausgeht liegt alleine bei Dir !



präsentiert  
von:



Entwickelt mit den Profis  
von SONY MUSIC.

für PC, AMIGA und C64



Inklusive dem Hit:  
„himmelhochjauchzend-  
zutodebetrübt“ aus dem  
aktuellen Album der  
„nationalgalerie“.

Die Gruppe „nationalgalerie“ singt es - und Du

spürst es am eigenen Leib. In **Chartbreaker** wirst

Du der Manager einer Newcomer-Band. Ob sie

einen Mega Hit oder einen Flop landet, alles

liegt in Deiner Hand. Heute noch bist Du ganz

oben und morgen kann schon alles vorbei sein.

Du eilst von Tonstudios zu Plattenfirmen, ver-

handelst mit Sponsoren, organisierst Konzerte

... über 40 Schauplätze inmitten der Musik-

szenen sind Deine Welt. Chartbreaker ist eine

brandneue Kombination aus interaktivem

Adventure und Wirtschaftssimulation.



Über 40 Handlungsorte!



Aufwendige Irrsinnsgrafik!



Digitalisierte Originalmusik!



Mega-schräge Texte aus der Feder  
eines professionellen Satirikers!



SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON BOMICO